ДЕМИУРГИ: ПОШАГОВОЕ СОВЕРШЕНСТВО

ПЕРВОАПРЕЛЬСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ 07 (88) апрель 2001



СТРАНА ИГР

MEDAL of HONOR

ТРИ СТОРОНЫ ОДНОЙ МЕДАЛИ

http://www.game

ИГРЫ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО:

TRINITY
CONKER 64
DUKE NUKEM FOREVER
DREAMLAND CHRONICLES
JUNGLE EMPEROR LEO
EARTHBOUND 64
ВСЕСЛАВ ЧАРОДЕЙ
БЕСТИАРИЙ
INTO THE SHADOWS
PREY



ПРОХОЖДЕНИЯ:
Icewind Dale: Heart of Winter · Undying · Settlers IV

4 600000 010885

(game)land

С чего начинается процветание?

С сетевого решения:
hp netserver lc2000/lc2000r + hp e-pc + hp LaserJet 4050.



HP e-PC: процессор Intel® Pentium® III 800, 866, 933 МГц / Стандартно 64, 128 или 256 МБ SDRAM / Жесткий диск 10, 20 ГБ / Встроенный видеоадаптер Intel® 3D Direct AGP / Сетевая плата 3Com Fast Etherlink 10/100BASE-TX с поддержкой функции LAN / 24x CD-ROM опционально / Интегрированная 20-разрядная полнодуплексная стерео-плата Cirrus Logic AC 97 PCI / Средства управления и безопасности HP Top Tools / Microsoft® Windows® 98SE, Windows® 2000 professional.

HP рекомендует использовать Microsoft® Windows® 2000 Professional.



HP Netserver LC2000/LC2000r: сервер для рабочей группы, удаленного офиса и быстрорастущих предприятий малого и среднего бизнеса. В данной модели надежность и расширяемость корпоративной системы идеально сочетаются с привлекательной ценой / Сервер HP Netserver LC2000 выпускается в напольном, а LC2000r – стоечном исполнении высотой 5 секций EIA / До двух процессоров Intel® Pentium® III 800-1000 Мгц / FSB шина 133 МГц / Стандартно 128 МБ, с расширением до 4 ГБ памяти ECC SDRAM 133 МГц с функцией динамического сканирования / Видеопамять 2 МБ стандартно / Встроенный двухканальный контроллер Ultra2 SCSI / До шести низкопрофильных Ultra2 или Ultra3 SCSI накопителей горячей замены и две полки половинной высоты / Шесть PCI слотов (два – 64 бита и четыре – 32 бита) / Интегрированная сетевая карта 10/100TX / Возможность установки резервной сетевой платы, поддержка функции распределения нагрузки, а также технологий Cisco Fast Ether Channel / Встроенная плата HP Remote Assistant или дополнительная плата HP TopTools Remote Control Card / Стандартно вентиляторы горячей замены и дополнительно резервный блок питания горячей замены.

Принтер HP LaserJet 4050: новые возможности, легкое управление – больше дела, меньше хлопот / Скорость печати 16 стр/мин / Выход первой страницы менее чем за 15 секунд / Истинное разрешение 1200 т/д / Ресурс тонерного картриджа HP UltraPrecise 10000 страниц / Индикатор расхода тонера / Индикатор расхода бумаги / Нагрузка до 65 тысяч страниц в месяц.

Товар сертифицирован





125502, Москва, ул. Лавочкина, 19
Тел.: 455-5581, 455-5011, 455-5571, 455-8493, 455-5691
Факс: 455-5021
e-mail: alex@veles.ru
web: www.veles.ru



Устраивайтесь поудобнее на сиденье поезда метро или жестком пластиковом трамвайном стульчике, а возможно, и комфортно располагайтесь в старинном мягком кресле! Мы начинаем.

колонка редактора

Первоапрельский выпуск в этом году впервые, заметьте, впервые в истории журнала серьезен и не располагает к подколам и издевательствам над читателями. Радостно-безумная обложка, – это, пожалуй, единственный наш весенний шизофреничный вам подарок. В остальном же все серьезно, хотя и совсем не академично. Даже не пытайтесь найти на этих страницах недостоверную или невероятную информацию. А вместо этого мы решили посвятить специальный материал игровым проектам, которые по тем или иным причинам так и не появились на прилавках магазинов, хотя были в свое время анонсированы и вполне могли попасть под определение хитов. Первоапрельские игры? Весьма возможно. Тем более что в сладкие сети-речи разработчиков попались в свое время и ваши покорные слуги. Всякое бывает ;-)

Всевозможных успехов,
Сергей Амирджанов

http://www.gameland.ru

СОДЕРЖАНИЕ

СИ №07(88) апрель 2001

Medal of Honor

Так получилось, что Medal of Honor, **эксклюзив для PlayStation,** превратился во второй по значению **релиз, продвинувший «шутеры** от первого лица» для приставок **на качественно новый уровень.**

Игры в алфавитном порядке

FORMULA 1

НАЧИНАЕТСЯ НОВЫЙ СЕЗОН

GAMELAND.RU

Постеры формата А2 в каждом журнале с CD!!! А в этом номере – **мегапостер Formula1:** календарь чемпионата и составы команд!

The World Is Not Enough

Virtua Fighter 4

Virtua Fighter 4, как и было обещано, продемонстрирован на токийской выставке игровых автоматов. Спустя пять лет после грандиозного представления Model 3 на пару с VF3, жанр файтинга вновь имеет все шансы сделать колоссальный скачок вперед, вернув себе популярность и значимость в глазах как игроков, так и главных игроков в индустрии. Не случайно компания Sony сделала все возможное (и невозможное), чтобы закрепить за собой право первой выпустить новый шедевр Yu Suzuki на домашнем рынке.



Демиурги

Демиурги – трехмерная пошаговая стратегия. На первый взгляд очень сильно напоминает Heroes of Might and Magic и иже с ними. Есть карта, на ней – герои, монстры, замки, домики, деревца. Герои должны ходить и сражаться, разрушать замки, учить заклинания – вроде все знакомо. Но на самом деле, на этом, в общем-то, сходства и заканчиваются.

Список рекламодателей

Сергей ОВЧИННИКОВ
e-mail: ovch@gameland.ru

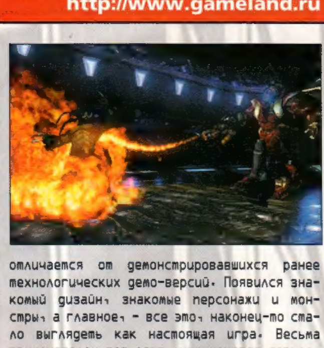
НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Нравится это кому-либо или вообще никому не нравится, но технологии сегодня правят игровым миром, беспристрастно расставляя приоритеты вокруг талантливых, и не вполне, творений многочисленных разработчиков. Количество полигонов, мощность процессоров, наличие всяких там Vector Point Units, кадры в секунду и многие мегапиксели, - вот из чего складываются красивые картинки очередного шедевра. Там, где есть технология, появляются и все шансы добиться успеха. Тот же, кто к хорошему движку приставит революционный (ну, или хотя бы, интересный) игровой процесс, немедленно засунет руку в карман многих тысяч фанатов.

Unreal II на подходе



Команда Legend Entertainment совместно с Epic Games и издательством Infogrames приоткрыли, наконец, завесу тайны над одним из самых ожидаемых проектов года, Unreal II. В тот самый день, когда на прилавках игровых магазинов появилась Dreamcast-версия Unreal Tournament, то ли по «злому умыслу», то ли по случайному совпадению, были раскрыты и некоторые детали нового шедевра, базирующегося на совершенно новом движке компании Epic. Несмотря на то, что с технологией Unreal II мы уже, в некотором роде, были знакомы, все равно реальная игра серьезно



отличается от демонстрировавшихся ранее технологических демо-версий. Появился знакомый дизайн, знакомые персонажи и монстры, а главное, - все это, наконец-то стало выглядеть как настоящая игра. Весьма примечателен тот факт, что некогда серьезно соперничавшие в технологической области Epic и id в результате стали развивать свои 3D-движки в совершенно различных направлениях. id в своем Doom 3 решила экспериментировать с освещением, новыми возможностями по деформации объектов. Epic же идет более простой но ничуть не менее впечатляющей дорогой, - увеличивает число полигонов на объектах, повышает качество текстур и трудится над созданием поистине гигантских уровней под открытым небом. Чисто визуально пока творение Epic кажется симпатичнее, да и дизайн, что говорить, поставлен у Legend намного лучше, нежели во всемирно известной «движковой конторе». В команде, работающей над Unreal II всего 19 человек, музыку к игре теперь будет писать человек, ранее работавший над саундтреками к Total Annihilation и Icewind Dale. Игра будет впервые показана на E3 в середине мая, а выпущена будет к рождеству, как в свое время и Unreal Tournament. В следующем номере читайте большой материал, посвященный проекту с новыми эксклюзивными скриншотами!

Sony готовится к PS3

Какой бы срок жизни не прогнозировала для своей PlayStation2 корпорация Sony, реальность такова, что PS2, скорее всего, морально устареет уже примерно через два-три года. А значит, наступит время выпускать новую модель игровой машины (если, конечно рынок видеоигр останется таким же прибыльным, каким он был во времена PlayStation). Так что начинать готовить новые технологии для будущего проекта никогда не поздно. На днях Sony Computer Entertainment совместно с компаниями Toshiba и IBM анонсировали начало работы над проектом абсолютно нового медиа-процессора, получившего кодовое название Cell. Три компании собираются открыть в Техасе новый исследовательский центр, в котором разработка процессора будет вестись на протяжении ближайших двух-трех лет. Результатом же станет техно-

Внимание! Подписка на журнал "Страна Игр"!

С 1 Апреля по 31 Мая производится подписка на 2-е полугодие 2001 года.

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2001" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".

Подписной индекс журнала

"Страна Игр"	88767
"Страна Игр"+ CD	86167





Оформить подписку в режиме ON-Line через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru

(game)land

фсп-1

АБОНЕМЕНТ на газету / журнал ______ (индекс издания)

Журнал "Страна Игр"

Количество комплектов:

на 2001 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ПВ	место	литер

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА на газету / журнал ______ (индекс издания)

Журнал "Страна Игр"

Стоимость	подписки	___руб.___коп.	Количество комплектов:
	переадресовки	___руб.___коп.	

на 2001 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

СТРАНА ИГР
№07 (88) апрель 2001
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Михаил Разумкин *razum@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

ART
Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master
Академик *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Натпинский служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: Михаил Огородников

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

1	STAR WARS STARFIGHTER	LUCASARTS	PS2
2	PAPER MARIO	NINTENDO	N64
3	POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
4	POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
5	MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2
6	TIGER WOODS PGA 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2
7	SPEC OPS	TAKE 2 INTERACTIVE	PSONE
8	TONY HAWKS PRO SKATER2	ACTIVISION	PSONE
9	NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2
10	MARIO TENNIS	NINTENDO	GBC

АМЕРИКА PC

1.	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
2.	THE SIMS LIVIN LARGE	ELECTRONIC ARTS
3.	MP ROLLER COASTER TYCOON	INFOGRAMES
4.	DIABLO 2	HAVAS
5.	NASCAR RACING 4	HAVAS
6.	HOYLE CASINO 2001	HAVAS
7.	AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT
8.	RED ALERT 2	ELECTRONIC ARTS
9.	CLIVE BARKER'S UNDYING	ELECTRONIC ARTS
10.	ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	INTERPLAY

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS	PSONE, DC, PC
2	FINAL FANTASY IX	SQUARESOFT	PSONE
3	ONI	TAKE 2	PS2, PC
4	THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS	PS2
5	FIFA 2001	EA SPORTS	PSONE, PS2, PC
6	RAYMAN	SONY	PSONE
7	WWF SMACKDOWN 2	THQ	PSONE, N64
8	BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	DISNEY	PSONE
9	KNOCKOUT KINGS 2001	ELECTRONIC ARTS	PSONE, PS2
10	SSX	ELECTRONIC ARTS	PS2

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	DRAGON QUEST MONSTERS 2	ENIX	GBC
2	EXTERMINATION	SCE	PS2
3	SISTER PRINCESS	MEDIA WORKS	PS2
4	THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES	NINTENDO	GBC
5	THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS	NINTENDO	GBC
6	LET'S BE A PILOT! 2	VICTOR	PS2
7	Z.O.E	KONAMI	PS2
8	POKEMON CRYSTAL	NINTENDO	GBC
9	FEVER4	SANKYO	PSONE
10	ONIMUSHA	CAPCOM	PS2

PlayStation 2 медленной, но поразительно уверенной поступью продолжает укреплять свои позиции по всей планете. Во всех без исключения мировых чартах, то тут, то там появляются позиции с маркировкой PS2, и позиций этих становится все больше и больше, несмотря на то, что в реальности по-настоящему хороших игр на платформе все еще слишком мало. Тем не менее, внушительного успеха добился вцелом неплохой и красивый проект Starfighter, достаточно хорошо продаются спортивные игры Electronic Arts, ну а в Японии продолжается (хотя и уже затихает) триумф 900-тысячной Onimusha и несколько более скромные успехи Zone of the Enders, проданной на сегодняшний день лишь 100-тысячным тиражом. Но все эти успехи - ничто по сравнению с результатами, которые показывают новые проекты на GameBoy Color. Новая Capcom'овская Zelda в количестве двух серий разошлась 500-тысячным тиражом, а свежайший Dragon Quest Monsters 2 за первую неделю продан в количестве более 400 тысяч копий. Не собирается покидать американских чартов и Pokemon Silver/Gold. На PC ситуация стабильна и отвратительна. Мало того, что продажи чрезвычайно низкие даже для этого времени года, так еще и ни один из новых проектов не способен попасть в неделю выхода выше пятого-шестого места. Великолепный Undying, например, умудрился стать лишь девятым. А это - что-то около 10-15 тысяч копий. На всю Америку.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 1-15 АПРЕЛЯ 2001

1.4	Army Men Air Attack 2	PS2	3DO
2.4	Resident Evil 3 Nemesis	PC	Capcom
3.4	Coaster Works	DC	Xicat
3.4	Woody Woodpecker Racing	DC, PS	Konami
3.4	Worms World Party	PC, DC	Microprose
7.4	Bleemcast	DC	Bleem
9.4	Dr. Mario 64	N64	Nintendo
10.4	Silpheed: The Lost Planet	PS2	Working Designs
15.4	Legends of Might & Magic	PC	3DO
15.4	Tropico	PC	Rockstar
15.4	X-COM Enforcer	PC	Infogrames

логия, превосходящая по производительности связку Emotion Engine + Graphics Synthesizer примерно в 200 раз. Sony и Toshiba уже работали вместе над центральным процессором для PS2, а вот появление в команде компании IBM, которая, как известно, является ключевым партнером Nintendo в создании GameCube, наводит на кое-какие размышления.

Sonic Team готовит PSO ver.2

Выпущенная в самом начале этого года сенсационная онлайновая приставочная RPG Phantasy Star Online от Sonic Team, пользуется заслуженным успехом, и количество онлайновых игроков в мире PSO уже перевалило за магическую цифру в 200 тысяч. Всего же в мире продано около 400 тысяч копий игры, что для такого смелого и неординарного проекта является несомненным достижением. В свете всего вышесказанного, совершенно неудивительно, что Sonic Team торопится с выпуском дополнения к игре, которая несмотря на все свои достоинства, все же несколько коротка и однообразна. Phantasy Star Online ver. 2 появится на прилавках японских магазинов уже 17 мая этого года по цене около 40 долларов, а чуть позже выйдет и в Америке. В expansion pack войдет масса того, что по тем или иным причинам Sonic Team к выпуску оригинала доделать не успевала. Будут новые типы dungeon'ом, множество новых предметов и MAG'ов, в том числе и MAG'и в виде Sega'вских игровых консолей с уникальными способностями. Новых уровней будет два: один называется Temple, второй, - Spaceship. Помимо всего прочего, исправлены многие баги оригинальной игры, а также приняты меры для того, чтобы игроки не занимались «читерством». Также в игру включено несколько новых режимов: Battle Mode, Scavenger Item Hunt и модный у PC'шников Capture the Flag. Кроме того, ожидая напарников в лобби, теперь можно будет поиграть с народом в футбол. Это, типа, мини-игра.



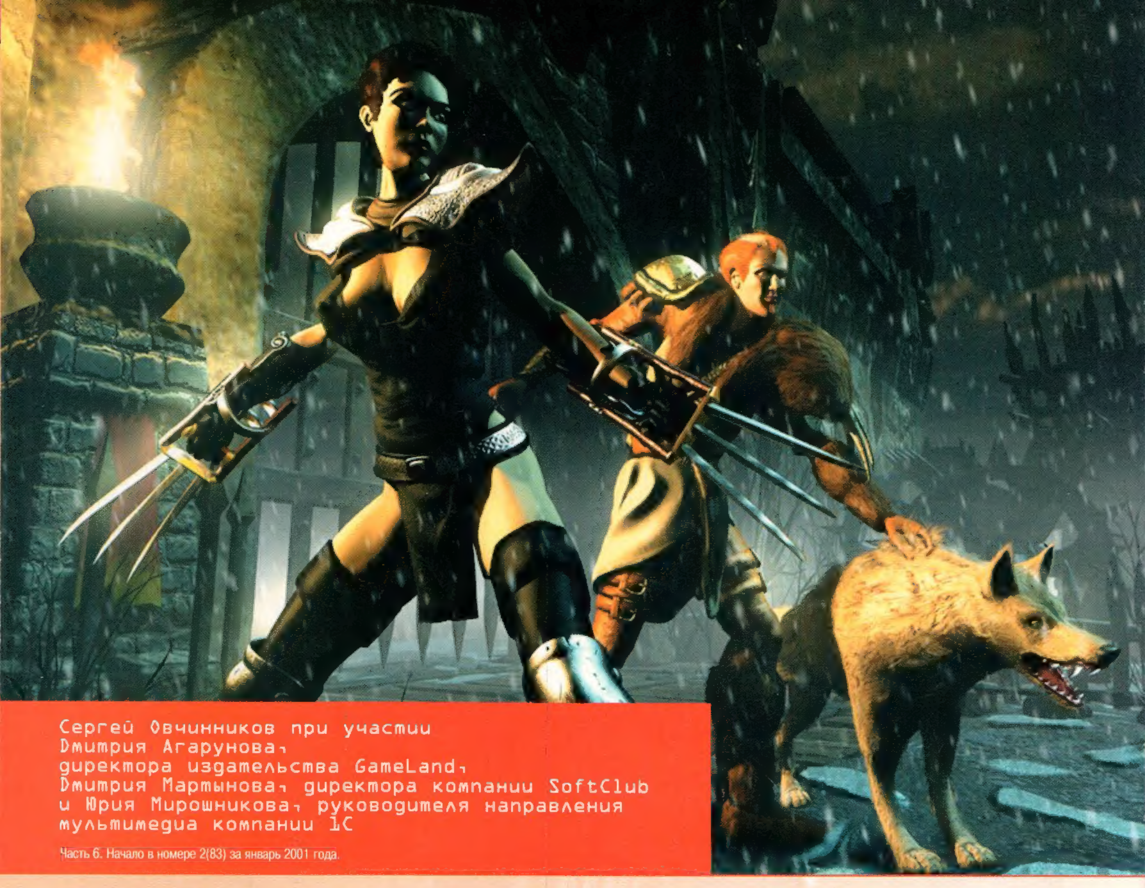
Новостной бум от Nintendo

Компания Nintendo, намеревающаяся в этом году дать жизнь сразу двум новым игровым платформам, GameBoy Advance и GameCube, обрушила на индустрию целую лавину информации касательно GBA и собственных планов на ближайшие жаркие месяцы. Напомню, что если все пойдет по плану, то вслед за мартовской японской премьерой GBA и грандиозным представлением на E3 в мае последует американский и европейский дебюты GameBoy Advance, запланированные на июнь, японская премьера GameCube в июле и, соответственно, американский launch NGC, намеченный на октябрь. По мнению многих аналитиков, такой плотный график Nintendo выполнить просто не под силу, компании ни за что не хватит ресурсов. Тем не менее, руководство японского игрового гиганта заверяет как собственных фанатов, так и многочисленных аналитиков, что никаких изменений в представленный план внесено не будет. Мы же все-таки склонны сомневаться в июльской game для GameCube, - вероятнее всего, Nintendo все-таки отложит запуск системы на месяц-полтора и выпустит ее в конце августа в Японии, и, по плану, в октябре в Америке. Это также даст возможность девелоперским подразделениям компании (прежде всего, EAD) как следует отшлифовать премьерные игры.
GameBoy Advance уже совершенно точно стартует в Америке 11 июня 2001 года с ценой в 99 долларов и примерно 15 играми, среди которых будут Mario Advance, F-Zero Advance, Tony Hawk Pro Skater Advance, ChuChu Rocket и многие другие проекты. Помимо этого, уже спустя несколько месяцев на системе выйдет и Super Mario Advance 2, который будет являться ничем иным, как прямым портом главного 2D-шедевра из сериала про Марио, Super Mario World. На следующий год намечен и выход Mario Advance 3. На GBA также официально анонсированы Yoshi's Story, Metroid, и самое главное, Pokemon Advance. Первая игра сериала на GBA выйдет в свет в начале 2002 года. Помимо новых монстров, сюжетной линии и серьезно продвинутой графики, Pokemon Advance будет совместим с карточной игрой Pokemon, выпускаемой Wizards of the Coast. Начиная со второй половины года, в продаже появятся новые карты с неким кодом, который можно будет считывать с них посредством недорогого устройства прямо в игру. Подобные операции будут открывать новые возможности и секреты.

Eidos анонсирует Blood Omen 2



Мало кто сейчас помнит, что блистательный Crystal Dynamics'овский Soul Reaver является сиквелом некогда довольно популярной игрушки на PSOne под названием Legacy of Kain: Blood Omen. А вот компания Eidos об этом не забыла, и совершенно неожиданно анонсировала еще один сиквел творения чуть ли не пятилетней давности. Blood Omen 2 создается для PlayStation 2 и представляет собой Action/Adventure с видом от третьего лица, по виду, на движке Soul Reaver 2, но возможно, мы и ошибаемся. Выглядят первые скриншоты вполне достойно, и мы непременно вернемся к этому проекту, как только Eidos соизволит показать его в деле или хотя бы поделиться с журналистами деталями сюжета и игрового процесса.



Сергей Овчинников при участии
Дмитрия Агарунова,
директора издательства GameLand,
Дмитрия Мартынова, директора компании SoftClub
и Юрия Мирошникова, руководителя направления
мультимедиа компании 1С

Часть 6. Начало в номере 2(83) за январь 2001 года.

МИРОВАЯ ИНДУСТРИЯ: 1995-2000

После бурно промчавшегося 1999 года, наобещавшего нам всего, что только возможно, включая золотые горы полигонов от Sony, фантастическую сетевую службу от Sega, новое поколение 3D-графики посредством чудо-плат от Nvidia и массу удовольствия от общения с «карманными монстрами» Nintendo, наступил переходный период, когда все эти обещания и мечты должны были, наконец, начать сбываться. По крайней мере, для наиболее продвинутой части геймерского населения, на которой, собственно, всегда и испытываются новинки.

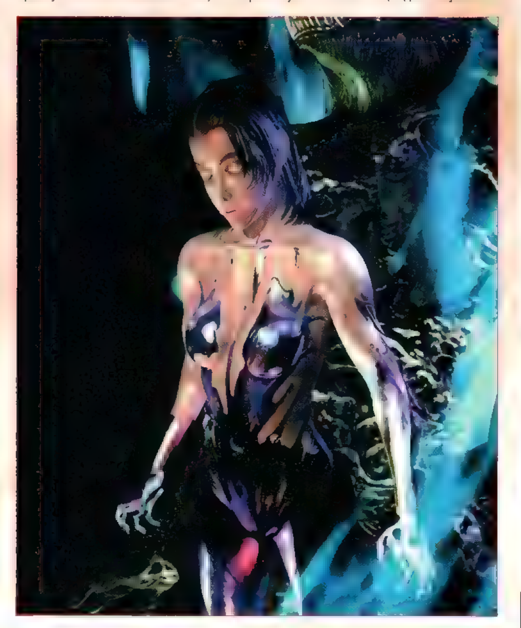
Тяжелое похмелье после еще одного удачного Рождественского сезона игровая индустрия, в точнее, компания Sony, отметила примечательным выпуском японской версии Gran Turismo 2. Проблема в том, что пройти игру до конца в японском варианте было невозможно. И дальше 98% ни один игрок пройти не смог. В срочном порядке пришлось выпускать новую версию и обменивать ее всем желающим. Которых нашлось не так уж и много, – ведь чтобы пройти игру на 98% требуется накрутить массу километров. Ну а если взглянуть на серьезные события, – то главным из них стал фестиваль Square Millenium, который культовое японское издательство провело в одном из крупных концертных залов Токио. На этом фестивале были одновременно представлены три новых игры сериала Final Fantasy, одна на оригинальную PSOne (FF9), и две для PlayStation2. Несмотря на то, что кроме видеороликов и коротких анонсов более ничего Square показать так и не решилась, событие имело огромный резонанс. Еще примечательнее стал анонс сетевой игровой службы Square PlayOnline, на которой посредством PS2 можно будет не только играть в онлайновую Final Fantasy XI, но и слушать музыку, просматривать комиксы, и, конечно же, торчать в чатах.

Компания Sega объявила в январе о некоей смене своих приоритетов, – отныне компания будет ориентироваться на Интернет-рынок и постарается стать крупнейшим поставщиком развлекательных онлайновых услуг. Компания Konami тогда же подписала с киностудией Universal о создании ряда видеоигр, основанных на популярных фильмах студии. Первыми проектами по этому соглашению стали The Mummy и The Grinch. В то же время корпорация Mattel, создатель всемирно известной куклы Барби, образовала новое игровое подразделение, которое возглавил бывший президент Sega of America и Sony Computer Entertainment America Bernie Stolar, – все это было затеяно с целью выпустить японскую портативную игровую систему Bandai Wonderswan на американском рынке. Пока об этом ничего не слышно.

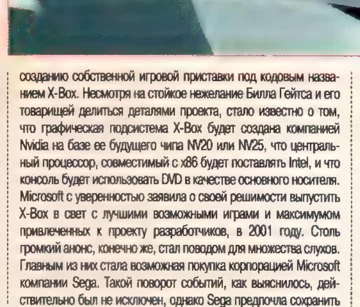
Февраль начался, как водится, с привычного уже по событиям прошлого года раскола в одной из девелоперских студий. На этот раз неприятность произошла с Firaxis Games, из которой ушел главный друг и соратник Сида Мейера, создатель Civilization II, Colonizaton и Alpha Centauri Брайан Рейнольдс. Не прошло и недели, как Брайан объявил о том, что создает свою собственную игровую компанию, которую он скромно назвал Big Huge Games. На данный момент компания занимается разработкой пока не анонсированной стратегии в реальном времени.

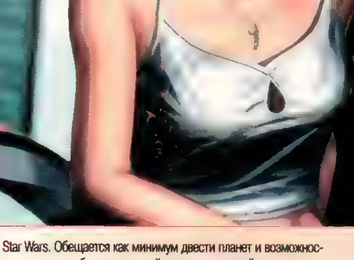
В середине месяца, и всего за пару недель до выхода PlayStation2 в Японии, компания Sony провела в Токио выставку PlayStation Festival 2000, на которой были показаны практически все игры первых месяцев жизни PS2. Выставка прошла при не слишком большой активности посетителей, которым не очень-то хотелось выкладывать примерно по 10 долларов за билет. Nintendo же обычно делает свои шоу бесплатными, потому-то на них ходят толпы народа. Главным сюрпризом выставки стал анонс сделки Square и Disney, по которой Square будет создавать игру Disney All Stars, разработка которой поручена команде, ответственной за несколько проектов серии Final Fantasy. В то время, пока Sony готовилась к запуску своей суперприставки, компания Microsoft, уже давно готовящаяся нанести свой тщательно спланированный удар, занялась финальными приготовлениями. В частности, закрепила за собой доменное имя www.xbox.com, чем вызвала массу слухов и подозрений. Чего-то подобного все ждали и от Nintendo, которая никак не могла не задеть своих добрых друзей из Sony в надежде испортить им праздник 4 марта. Все сложилось несколько иначе. Вместо каких-либо анонсов, Nintendo попросту официально объявила о том, что ни GameBoy Advance, ни тем более Dolphin (будущий GameCube) в 2000 году ни в Америке, ни в Японии не появятся. Что тем самым как бы выводило компанию из борьбы. Если Nintendo что-то откладывает, то она свое слово держит. Тем временем один из ведущих производителей графических плат, компания ATI, купила за 300 миллионов долларов компанию ArtX, которой, как известно, была поручена разработка графического чипа для Dolphin. Таким образом, всего за 300 миллионов ATI купила право стать официальным партнером Nintendo по проекту. Нет никаких сомнений в том, что затраты окупятся с лихвой. Еще одной покупкой по-

Вместо каких-либо анонсов, Nintendo попросту официально объявила о том, что ни GameBoy Advance, ни тем более Dolphin (будущий GameCube) в 2000 году ни в Америке, ни в Японии не появятся. Что тем самым как бы выводило компанию из борьбы. Если Nintendo что-то откладывает, то она свое слово держит. Тем временем один из ведущих производителей графических плат, компания ATI, купила за 300 миллионов долларов компанию ArtX, которой, как известно, была поручена разработка графического чипа для Dolphin. Таким образом, всего за 300 миллионов ATI купила право стать официальным партнером Nintendo по проекту. Нет никаких сомнений в том, что затраты окупятся с лихвой.



радовала компания Electronic Arts, приобретшая студию Dreamworks Interactive, создателей Trespasser и Medal of Honor. Для будущей же компьютерной экранизации Alice EA раскошелилась и на движок Quake III Arena, купленный соответственно, у id. В пику всем этим радостным событиям было объявлено о том, что высокое руководство Infogrames (читай – сам Bruno Bonell) приняло решение закрыть студию Cavedog и распустить всех ее сотрудников. Проекты Cavedog, Total Annihilation 2 и Amen: The Awakening были, соответственно, отменены.





В свете грядущих перемен на консольном рынке, американское отделение Sony Computer Entertainment приняло решение вновь лишить независимости студию 989, производителя самых посредственных игр на PlayStation. Принесет ли это хоть какую-то пользу, покажет время. Окрыленная же новыми интернетовскими идеями Sega анонсирует в Японии новую цифровую камеру для Dreamcast, которой было дано название DreamEye. Камеру можно использовать как простенькую цифровую «мыльницу» и для видеоконференций в Интернет. С жуткими модемными скоростями.

На ежегодном Microsoft'овском шоу Gamestock 2000 компания в очередной раз доказала серьезность своих намерений на игровом рынке все внутренние студии Microsoft показали на Gamestock лучшие свои проекты, в числе которых были MechWarrior 4, FreeLancer, Loose Cannon и многие другие. Анонс X-Box надвигается с неотвратимостью паровоза, лишенного тормозов.

4 марта 2000 года в свет вышла PlayStation2. Ровно год спустя после первого представления и без единой отсрочки. Сырая, с не слишком впечатляющими играми, среди которых подавляющее большинство представляет собой портированные с PlayStation головоломки. С глючными драйверами на карточке памяти, позволяющими смотреть DVD-видео любой зоны при помощи простого трюка с зажатием пары кнопок во время загрузки. Как бы то ни было, но выпуск этого продукта был встречен с невиданным доселе энтузиазмом. Несмотря на обещания Sony выпустить на рынок в день выхода не менее двух миллионов консолей, в результате всего 880 тысяч приставок были разметены из магазинов за несколько часов многочисленными фанатами PlayStation, многие из которых занимали очереди у магазинов за сутки или даже за несколько дней до наступления часа X. Среди выпущенных 4 марта игр достойное место в библиотеке любого уважающего себя геймера мог бы занять несколько недоработанный, но все равно очень милый Ridge Racer 5, да весьма оригинальная трехмерная стратегия Kessen от компании Koei, которая умудрилась продать больше 400 тысяч копий этого в высшей степени странного проекта. Остальные же игры на PS2 не только не могли претендовать на звание игровых проектов нового поколения, но и вообще по большинству параметров проигрывали лучшим и хорошим произведениям на DC, N64 и PSOne. Ridge Racer V на сегодняшний день разошелся в Японии 800-тысячным тиражом. Появившиеся в конце марта Tekken Tag Tournament и Dead or Alive 2 также оказались весьма популярны, причем явно превосходящее Tekken как по графике, так и по игровому процессу творение Tecmo отстало от очередной серии всемирно признанного файтинг-сериала лишь на какие-то жалкие 100-150 тысяч копий. Tekken в результате разошелся полумиллионным тиражом.

Компания Nvidia, которой Microsoft заплатила за создание графического чипа X-Box аж 200 миллионов долларов, выпустила в апреле новое поколение своих 3D-карт, под названием GeForce 2 GTS. Таинственная аббревиатура GTS означала GigaTexel Shader и обозначала новые возможности карточек по затенению объектов. Тем не менее, способы использования данной техники стали доступны лишь в DirectX 8, который появился несколькими месяцами позже. Тем не менее, успеху GeForce 2 это вовсе не помешало, а появившиеся вскоре «облегченный» дешевый GeForce 2 MX и сверхмощный GeForce 2 Ultra позволили Nvidia предложить покупателям довольно удобные решения в каждой ценовой нише.

В ответ на выход новой платформы Sony, Microsoft ровно через шесть дней после знаменательного события, на Game Developers Conference официально анонсировала свои планы по созданию собственной игровой приставки под кодовым названием X-Box. Несмотря на стойкое нежелание Билла Гейтса и его товарищей делиться деталями проекта, стало известно о том, что графическая подсистема X-Box будет создана компанией Nvidia на базе ее будущего чипа NV20 или NV25, что центральный процессор, совместимый с x86 будет поставлять Intel, и что консоль будет использовать DVD в качестве основного носителя. Microsoft с уверенностью заявила о своей решимости выпустить X-Box в свет с лучшими возможными играми и максимумом привлеченных к проекту разработчиков, в 2001 году. Столь громкий анонс, конечно же, стал поводом для множества слухов. Главным из них стала возможная покупка корпорацией Microsoft компании Sega. Такой поворот событий, как выяснилось, действительно был не исключен, однако Sega предпочла сохранить независимость и относительно дружеские отношения с Microsoft. Что, впрочем, совсем не значит, что Sega'вские игры никогда не появятся на X-Box. Скорее, наоборот.

Весенняя выставка Tokyo Game Show ввиду почти полного отсутствия какого-либо желания что-либо показывать со стороны Sony, стала настоящим триумфом Sega, показавшей на своем стенде гигантское количество отличных игр, – от Phantasy Star Online и Jet Grind Radio до Skies of Arcadia и Samba de Amigo. Американское же отделение Sega порадовало анонсом на Dreamcast бессмертного произведения id Software Quake III Arena, предназначенного для запускаемой в сентябре Sega.net. Настоящий фурор произвел показ слабонервной японской публике почти завершенной версии Dragon Quest VII: Soldiers of Eden, находившейся в разработке более пяти лет.

Последним, но ничуть не менее заметным, нежели остальные, прозвучал в марте анонс долгожданной Star Wars RPG, но только не простой, а онлайновой. Простая (как это выяснилось позже, тоже на подходе). Совместно со студией Verant, создавшей Everquest, и онлайновым порталом компании Sony LucasArts планирует создать уникальную ролевую Вселенную, посвященную Star Wars. Обещается как минимум двести планет и возможность играть за любых персонажей – от вуки до дройдов.

Как только журналистам надоело базарить о неотвратимом слиянии Microsoft и Sega, они немедленно нашли себе новую сенсацию. Оказывается, Microsoft напрямую обратилась к Square и ее главному держателю акций, корпорации Sony с предложением выкупить компанию за астрономическую сумму в 200 миллиардов иен (почти 2 миллиарда долларов). Дело даже не в том, что Square столько не стоит, -за эти же деньги можно было бы почти купить Electronic Arts. Просто никто еще не понимает, что Microsoft совершенно необязательно кого-либо покупать. Стать с ней партнерами все и так мечтают. Даже сама Square неоднократно заявляла о том, что выпускать игры на X-Box она стала бы с удовольствием. Проблема лишь в том, что Sony никогда не позволит. А Microsoft вполне обойдется и без Square.

Компания Nvidia, которой Microsoft заплатила за создание графического чипа X-Box аж 200 миллионов долларов, выпустила в апреле новое поколение своих 3D-карт, под названием GeForce 2 GTS. Таинственная аббревиатура GTS означала GigaTexel Shader и обозначала новые возможности карточек по затенению объектов. Тем не менее, способы использования данной техники стали доступны лишь в DirectX 8, который появился несколькими месяцами позже. Тем не менее, успеху GeForce 2 это вовсе не помешало, а появившиеся вскоре «облегченный» дешевый GeForce 2 MX и сверхмощный GeForce 2 Ultra позволили Nvidia предложить покупателям довольно удобные решения в каждой ценовой нише. Тем временем другой производитель графических чипов, компания S3, окончательно лишившись надежд на здоровую конкуренцию с Nvdia и ATI, решила выйти из бизнеса, продав свои активы тайваньскому производителю чипов для материнских плат VIA Technologies за 320 миллионов долларов.

Sega of America провела в апреле небольшую диверсию, анонсировав совершенно невероятное предложение, суть которого можно было бы описать двумя словами: «бесплатный Dreamcast». Любой человек, купивший приставку и подписавшийся на 2 года Интернет с открывающейся в сентябре Sega.net получал полную стоимость приставки обратно. Маленькая зацепка заключалась лишь в том, что двухлетняя подписка на услуги Sega.net также стоила около 200 долларов. Тем временем компания Sony, до сих пор не могущая справиться с огромным спросом на PS2 в Японии и с ужасом ожидающая будущую премьеру приставки в Америке, сообщила прессе о том, что анонсированные ранее (в пику X-Box) жесткий диск и модем для PS2 непременно появятся в продаже осенью 2000 года. Если я ничего не напутал с календарем, Sony капельку слукавила. Из более радостных известий из стана Sony следует отметить анонс европейским офисом компании сиквела суперпопулярной гонки Wipeout Fusion и сенса-



ционное известие о том, что издательство Konami приняло решение представить свой суперхит Metal Gear Solid 2 на грядущей выставке E3 в Лос-Анджелесе.

Японское издательство Capcom объявляет в апреле свою новую ролевую игру на Dreamcast, которая будет выпускаться достаточно необычным способом – главами, по одной каждые два месяца. Игра называется ElDorado Gate, а графику для нее рисовал известный по Final Fantasy VI и IX Yoshitaka Amano. Возвращаясь к Square, в свете грядущего выхода в свет Final Fantasy IX, издательство скооперировалось в Японии с компанией Coca-Cola для совершенно невероятной по масштабам рекламной кампании. Все три весенних месяца вместе с банкой напитка можно было получить миниатюрного персонажа из Final Fantasy, а по телевидению крутились невероятно красивые рекламные ролики Coca-Cola, сделанные аниматорами Square по мотивам некоторых сцен из будущей игры.

Студия New World Computing сообщила в апреле о том, что намерена продолжить популярнейшую серию Might&Magic неординарной игрой Legends of Might & Magic, которая хоть и не заменит собой девятую часть легендарного сериала, но зато станет прекрасным экспериментом в области новых технологий.

В конце же апреля еще одна знаменитая студия лишилась еще одного легендарного сотрудника. Отец-основатель компании Origin, создатель Ultima, Ричард Гэрриот, в миру Лорд Бритиш, покинул свою компанию вместе с несколькими преданными соратниками. Учитывая, что в декабре из Digital Anvil «выперли» и Криса Робертса, вся игровая индустрия сейчас держит кулаки в надежде на возрождение одного из лучших девелоперских дуэтов девяностых.

Воспользовавшись небольшой передышкой, объявленной игровым миром в предвкушении супершоу E3'2000, компания Westwood Studios объявила о работе над сиквелом к Command & Conquer: Red Alert, который она, собственно, на E3 буквально через пару недель и представила. Обновленный, но полностью 2D-движок, куча приколов, общая ироническая направленность сюжета. Что это, пародия или серьезная игра? Признаться, мы думали, что пародия до самого момента выхода этого великолепного проекта. Еще одним существенным пред-E3'шным событием стало изменение имиджа двух крупнейших игроков на рынке. Компания Electronic Arts определилась с тем, каким образом она собирается классифицировать торговые марки. Отныне все игры EA будут выходить под одним из трех логотипов – EA Games, EA Sports и Ea.com. Если с первыми двумя все понятно и так, то третий на самом деле означает онлайновые проекты компании. Что же касается логотипов разработчиков, то теперь они не столь важны, и могут вообще не присутствовать на коробках. Sega также решила немного поменять свой американский имидж и сменила логотип с Sega Dreamcast на просто Dreamcast, а фон, на котором появляется этот логотип с белого на черный. Помимо этого несколько изменились рекламные ролики, в которых появился знаменитый «Sega scream», известный всем фанатам видеоигр по рекламе стародавних Genesis и Saturn. Помимо этих «мелочей», компания также сообщила о том, что она намерена выделить свои подразделения по разработке в независимые компании, со своими финансами и задачами, но естественно, с полным контролем со стороны материнской компании. Теперь уже стало совершенно ясно, что этот шаг был сделан для более удобного и плавного перехода Sega к мультиплатформеной политике.

E3 прошла в 2000 году более, чем успешно. Практически все участники выставки добились тех целей, которых они... добивались. Nintendo играючи продемонстрировала свою стальную хватку на детском рынке, вдобавок ко всему показав и новую суперхитовую Zelda. Sega показала свою силу и серьезность намерений бороться до последнего диска, с не меньшей легкостью выдав «на гора» такое количество хитовой продукции, по сравнению с которым соседний стенд Sony казался абсолютно пустым. Но для Sony количество и качество игр вообще не являлись в данном случае главной добродетелью. Основная идея, которая буквально сверлила в мозгу после посещения знаменитого лазерного шоу «PlayStation2»: «Мы уже здесь. Мы идем. Мы вас достанем». И этого было более чем достаточно. Одурманенный лазерами народ смотрел на незавершенные и на 30% проекты как сквозь розовые очки. Что касается Microsoft, то слово X-Box наверняка стало самым произносимым в выставочном зале при практически полном отсутствии какой-либо информации о приставке. Зато в кинотеатр, где крутились технологические демки, народ ломился рекой. За PC-индустрию на E3 «отдувались», прежде всего, Microsoft, Electronic Arts и Interplay. Пятнадцатиминутное свидание за закрытыми дверями с American McGee и его Alice стали самым незабываемым впечатлением, оставшимся после выставки.

Скандальный июнь начался с выноса всего возможного и невозможного сора из избы id Software, связанного с нежеланием некоторых членов команды разрабатывать Doom3. Джон Кармак же со сподвижниками (он владеет лишь 25% id) считал решение о создании Doom3 единственно верным и отказывался работать над чем-либо еще. В результате скандал удалось погасить, и разработке Doom3 был все-таки дан «зеленый свет». Но Кармак в результате чуть не ушел. Страшное дело. Еще одна крупная черная кошка пробежала между Konami и Square, которые не поделили лицензию на производство бейсбольных симуляторов. В результате Square пришлось отложить свой симулятор бейсбола на PS2 почти на сентябрь, а Konami, не разрешавшей ей выпустить его раньше, мириться с появлением FF9 на рынке в день выхода ее собственного симулятора. Прямо разборки японских самураев.

Вообще в июне все и все делали парами. Так, например, не успела компания Sony объявить о выпуске новой портативной версии PlayStation под названием PSOne (быстро прицепившемся ко всей линейке PlayStation и игр на нее), как примерно такой же анонс произвела компания Nintendo, подготовившая к выпуску специальную уменьшенную редакцию Nintendo 64 Pikachu Edition с большим жирным желтым Пикачу на верхней панели. Обе версии приставок предназначены, прежде всего, не для новых пользователей, а для старых фанатов PS или N64, которым просто хочется иметь в доме еще одну приставку, тем более с таким экстравагантным дизайном. По поводу продаж новоявленных чудес, Nintendo отзывается, как всегда, неохотно, однако судя по тому, что у Sony бизнес с PSOne оказался весьма успешным, можно заключить, что и Pikachu N64 на прилавках не залеживаются.

Точно таким же двойным анонсом, но только теперь уже Sony и Sega сообщили о своем желании лицензировать технологии PlayStation2 и Dreamcast соответственно, своим технологическим партнерам и в перспективе третьим компаниям. Вероятно, в первом случае это выльется в результате в появление некоего PS2-DVD плеера от Toshiba. Во втором же, скорее всего, появится специальная плата для PC, содержащая на одном чипе всю логику Dreamcast (такая разработка, согласно утверждениям Yuji Naka из Sonic Team, уже существует и работает), которая позволит проигрывать Dreamcast-игры на любом PC, снабженном DVD-дисководом.

Гигантская французская корпорация Vivendi, которой в частности, принадлежит и Havas Interactve купила в июне корпорацию Seagram Universal, в которую входит небезызвестная киностудия Universal. На игровом мире данная сделка отразится совершенно непонятными отношениями Havas и получившей лицензию на игры от Universal Konami, – развязки пока не последовало.

В июне вышел главный и самый ожидаемый PC-хит года, Diablo II. Несмотря на легкое разочарование некоторых фанатов, лишь за первый день было продано более 130 тысяч копий игры, а общий тираж к концу лета превысил миллион копий.

Джон Кармак же со сподвижниками (он владеет лишь 25% id) считал решение о создании Doom3 единственно верным и отказывался работать над чем-либо еще. В результате скандал удалось погасить, и разработке Doom3 был все-таки дан «зеленый свет». Но Кармак в результате чуть не ушел. Страшное дело.

Компания Microsoft, продолжая укреплять свои позиции на игровом рынке, покупает у издательства Take 2 за незначительную сумму порядка 40 миллионов долларов студию Bungie, разработчика потенциального суперхита Halo и чуть менее потенциального хита Oni. При этом фанатов PC и Mac (на котором игра была анонсирована впервые) уверяют в том, что Halo X-Box эксклюзивом все-таки не станет, и «спустя некоторое время» выйдет и на PC, и на Mac. Не очень-то утешительно. Помимо этого Microsoft, наконец-таки делится планами относительно того, сколько корпорация намеревается потратить на рекламу во время запуска X-Box. Выясняется, что это не только цифра с восемью нулями, но и с пятеркой перед ними. Пятьсот миллионов долларов, – именно столько будет потрачено на рекламу на момент появления X-Box. На первый же год жизни консоли средства будут выделены дополнительно.

Компания Sega, капельку опоздав с анонсом нового дизайна приставки, выпускает новую версию Dreamcast Sega Sports, комплект, включающий так вожделенный фанатами черный Dreamcast с черным же джойстиком и испортившим всю малину логотипом Sega Sports. Помимо этого в коробке с приставкой можно найти и два прошлогодних хита NFL2K и NHL2K.

7 июля в Японии вышла Final Fantasy IX, мгновенно распроданная двухмиллионным тиражом. Впрочем, уже спустя пару не-

дель накал куда-то испарился, и игра не продержалась в хит-парадах и полутора месяцев, вывалившись из них с тиражом в 2,7 миллиона экземпляров.

Немало было новостей и от французских издательств. Компания UbiSoft, решившая присоседиться к своим коллегам из Titus и Infogrames, приступила к закупкам команд разработчиков за рубежом. Первой жертвой стала компания Red Storm, основанная популярным писателем Томом Клэнси и известная, главным образом, своим симулятором спецназа Rainbow Six. Помимо этого, ходят разговоры о том, что UbiSoft присматривается и к переживающей не лучшие времена Activison. В то же время активно распускаются слухи и о том, что Infogrames собирается поглотить последний оплот английского издательского дела, компанию Eidos. Слухи подтверждаются, когда президент Infogrames Bruno Bonell заявляет о том, что он в данный момент ведет переговоры с Eidos о поглощении компании. Чтобы завершить с покупками, сообщу также, что именно в июле с независимостью рассталась и еще одна игровая компания, – студия Pop Top Interactive, известная своей великолепной стратегией Railroad Tycoon 2. Их будущая игра Tropico выйдет уже под маркой Take2.

Ходят слухи о том, что Nintendo Dolphin, который будет в той или иной форме показан в конце августа, получит название StarCube, а игровая Интернет-служба Nintendo будет называться Star Road по аналогии с одним из уровней из Super Mario.

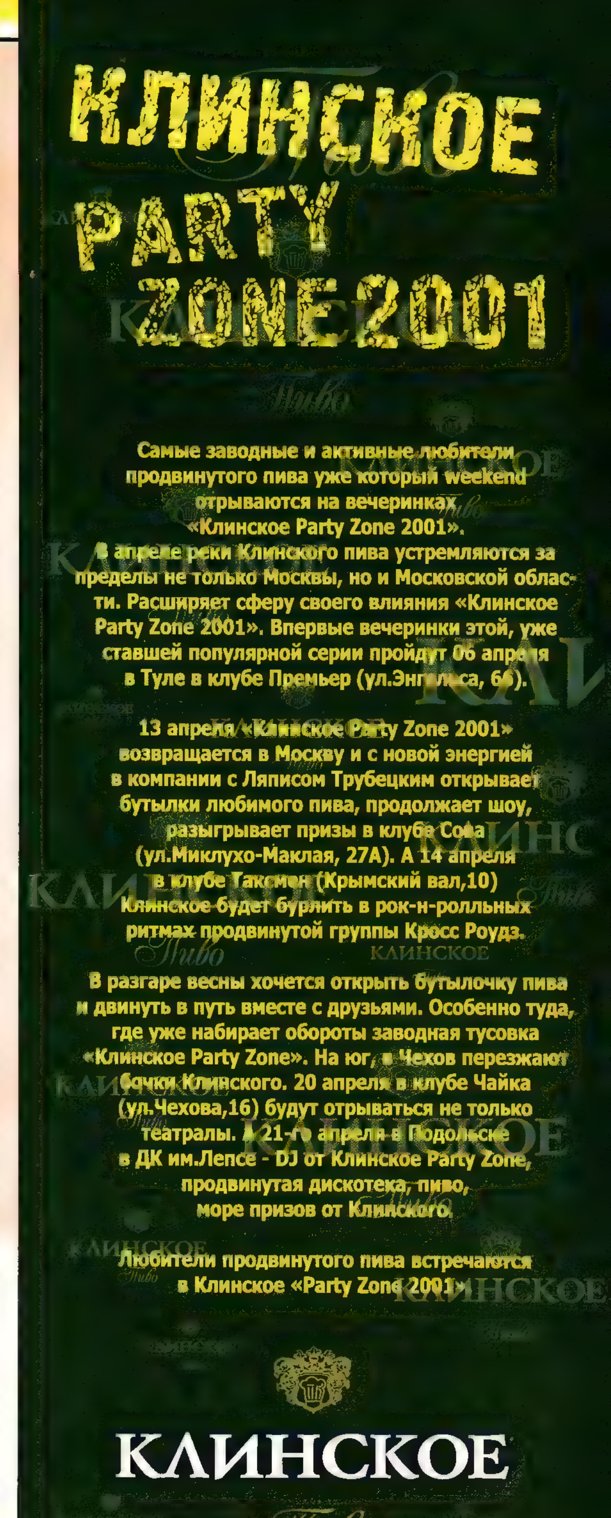
Август в Японии – время начала летних каникул. Мы не ошиблись, – это действительно так. Все дело в том, что лето в Японии всегда очень дождливое, и детишки все его проводят в школе, усердно занимаясь. Но зато осень – прекрасная пора, и отличное время отдохнуть. Как раз в августе увидели свет две давно ожидавшихся RPG, – Grandia II и Dragon Quest VII, ставший в один момент самой продаваемой игрой Японии на PSOne, разошедшись почти четырехмиллионным тиражом. Именно конец августа выбрала компания Nintendo для того, чтобы представить миллионам своих поклонников новое поколение своей продукции. На Spaceworld'2000 впервые были представлены GameBoy Advance и Nintendo GameCube. На самом же деле, GameCube был показан, в основном, для многочисленных журналистов и ввиду отсутствия играбельных демо-версий, японских школьников интересовал мало. Другое дело GameBoy Advance, снабженный великолепным экраном и способный выдавать графику, превосходящую качество SuperNES, приставки весьма неслабой в 2D и даже способной на кое-какие трехмерные фокусы. Что же касается GameCube, то традиционно для Nintendo, показано было минимум того, чтобы хоть как-то удовлетворить любопытство индустрии. Shigeru Miyamoto и его коллеги планировали показать и реальные игры, однако во избежание огласки по поводу игрового процесса новых творений, никаких реальных демок от EAD мы так и не увидели. GameCube появится в Японии в июле 2001 года, а GBA – уже в марте. Америка же летом получит GBA, а запуск NGC намечен на октябрь. Про Европу ничего не говорят (весна 2002 года). На Nintendo 64 анонсирована одна из последних и самых интересных игр. Трехмерный шутер Sin & Punishment разрабатывает легендарная команда Treasure,- отсюда великолепная графика и дизайн. Игра выходит в Японии в конце ноября. Появится ли на Западе, – до сих пор большой вопрос.

Только что завершившие работу на великолепным DeuxEx Warren Spector и команда Ion Storm, объявили о том, что они намерены перехватить знамя Thief из ослабевших рук закрывшейся Looking Glass и заняться разработкой Thief III самостоятельно. Великолепная новость для всех фанатов одного из лучших PC-сериалов.

Компания Sony, предвидя нехватку PlayStation2 даже на американской премьере, принимает вполне логичное и разумное решение пожертвовать Европой и выпустить консоль не 26 октября, а 24 ноября, попутно урезав количество выделяемых европейским странам консолей. Порой доходит до чистого безумия: весь Израиль получает 1000 приставок, а все Объединенные Арабские Эмираты (кстати, очень играющая нация) – 2000!

Сентябрь традиционно считается в игровой индустрии месяцем, когда анонсы и релизы, наконец-то переходят с летнего шага на осеннюю рысь, результируя бодрым галопом под конец ноября. В сентябре игры, как правило, не выходят. Но зато их обычно представляют именно в этом месяце. На европейской игровой выставке ECTS'2000 наметились первые последствия событий, произошедших весной. Серьезное, но скрытое присутствие имела Microsoft, а компания Nintendo вообще впервые решила участвовать в этом шоу, сразу же оттяпав для себя центральный крупный стенд, на котором помимо многочисленных Pokemon'ов, демонстрировался впервые за пределами Японии и GameBoy Advance. Почти все участники рынка поспешили показать будущие рождественские релизы. Несколько демонстраций почти готового Black & White заставили многих журналистов наблюдать за происходящим с широко раскрытыми ртами. Microsoft же объявила на выставке список разработчиков на X-Box, игры которых она намерена публиковать самостоятельно. В списке оказались и Lionhead, и Totally Games, и Argonaut, и еще многие известные компании. Компания Epic Games выбрала ECTS для первой демонстрации технологий Unreal 2. Чрезвычайно впечатляющая технологическая демка вызвала бурю восторга и породила огромное количество комментариев. Правда, по словам очевидцев, Unreal 2 – это лишь улучшение существующей технологии, в то время как Doom3 – абсолютно новое слово в 3D-движках. Похоже, Кармак опять выигрывает.

В Японии в сентябре проходит Tokyo Game Show Fall, в которой впервые за последние годы не участвуют такие гиганты, как Sega и Square. Учитывая, что Nintendo вообще никогда не удостаивала выставку своим вниманием, TGS Fall 2000 превратился в настоящий парад PlayStation и PlayStation2. Konami анонсирует на выставке продолжение популярного ужастика Silent Hill 2, Namco – красивую бродилку Klonoa 2 и рисованную RPG Seven, Koei – продолжение нашумевшей стратегии Kessen 2, сама Sony – только что переименованный Gran Turismo 3 A-Spec. Параллельно Tokyo Game Show Sega проводит свой собственный интернетовский фестиваль, на котором в частности проскальзывает информация о Daytona 2001, Virtua Fighter X, Phantasy Star Online, Sonic Adventure 2 и Sakura Taisen 3.



Компания же Square решила просто пригласить приехавших на выставку западных журналистов к себе в офис, где показала им кусочки игрового процесса Bouncer (но при этом самим играть не давала) и перекодированные в Dolby Digital ролики из Final Fantasy VIII, – для демонстрации звуковых возможностей PlayStation2.

Компания Creative выпустила в сентябре первую плату на базе новейшего чипа Nvidia GeForce 2 Ultra и представила уникальный MP3 плеер D.A.P. Jukebox, вместо флэш-карточек использующий портативный жесткий диск объемом 6 ГБ, позволяющий записать на плеер более 150 часов цифровой музыки в MP3 или WMA.

Главное событие месяца произошло уже ближе к ноябрю. 26 октября корпорация Sony выпустила на американском рынке столь давно ожидаемую PlayStation2 вместе с 33 различными играми от более десятка издательств. Нехватка времени и ресурсов сыграла с Sony, и главное, с ее партнерами злую шутку, – на запуск PS2 компания выделила лишь 500 тысяч приставок, которые, естественно, были раскуплены за пару часов счастливчиками, которые заказали свои приставки еще в середине лета. Больше всего пострадали производители игр, рассчитывавшие, что к премьере Sony успеет выпустить хотя бы миллион консолей. В результате же более-менее приличными тиражами проданы лишь Madden 2001, Tekken Tag Tournament и SSX. Все остальные игры не оправдали возложенных на них надежд. В результате некоторые из компаний были вынуждены серьезным образом урезать свои бюджеты и немедленно искать новые способы заработка. Так, компания Electronic Arts, несомненно, намного стабильнее стоящая на ногах, чем любое другое американское издательство, нашла выход в поддержке GameCube и, конечно же, X-Box. Издательство же Infogrames, по всей видимости, еще более скептически относится к судьбе PlayStation2, поскольку волей Сами Знаете Кого многообещающий проект Oddworld: Munch's Oddysee переехал с PS2 на X-Box. Разумеется, только лишь из желания разработчиков создать лучшую игру всех времен.

К выходу PS2 в Европе компания Sega подготовила нетривиальный шаг, – во многих английских магазинах появился эдакий «праздничный набор», состоящий из Dreamcast и вполне приличного DVD-плеера, продававшихся за 299 фунтов, в точности ту же самую цену, что Sony требует за PS2. Тем временем на PC вышел долгожданный Red Alert 2, таивший в себе больше сюрпризов, чем можно было бы представить. Так, помимо великолепной игры каждый покупатель получил вместе с изящным DVD-боксом еще и надежду. Надежду, тихо тлевшую в душах игроков на протяжении уже почти восьми лет. Westwood в особом видеоролике на диске с Red Alert 2 анонсировала разработку Emperor: Battle for Dune, а иначе говоря, третьей Dune. Эффект разорвавшейся бомбы или ядерного гриба не имеет ничего общего со всеобщей радостью поклонников жанра RTS. Игра, правда, выйдет только в конце 2001 года. Но ничего, потерпим.

Sega Am2 анонсирует в октябре перевод на Dreamcast своего дикого файтинга Fighting Vipers 2, отличительной особенностью которого являются фривольные нравы персонажей и необычный немножко безумный дизайн

7 ноября – красный день календаря у всех поклонников Dreamcast. Именно в этот день вышла англоязычная версия супершедевра Shenmue. На локализацию ушло одиннадцати месяцев. Не рекорд, конечно, куда Sega до Working Designs, работающей над своими локализациями годами. Американцы восприняли игры на редкость хорошо, и ей удалось даже на неделю превзойти непотопляемых Pokemon'ов и новую Zelda. Тираж игры в Америке превысил цифру в 500 тысяч копий. Sega провела в своем американском офисе презентацию, на которой был показан и анонсирован целый ряд абсолютно новых игр на 2001 год, прежде всего, сиквел одной из лучших аркадных игр всех времен и народов Crazy Taxi 2, простая и яркая стратегия с сетевыми возможностями Ooga-Booga, долгожданный платформер с массой головоломок Floigan Bros и совершенно уж чумовой экономический симулятор с элементами Action Sega Gaga, в котором игрок принимает на себя руководство компанией Sega и должен вывести ее из кризиса, отлавливая на уровнях разработчиков игр и умело манипулируя бюджетами. Эту же презентацию компания использовала для того, чтобы пока еще не вполне официально объявить о своих планах разработки игр под конкурирующие платформы – от X-Box и GameCube до GameBoy Advance и PC.

Студия Westwood проговорилась в одном из интервью о том, что она занимается созданием гигантского игрового сетевого мира, который пока называется Earth & Beyond. В этой эпической онлайновой RPG, выход которой планируется на конец 2001- начало 2002 года, игроки получат полную свободу действий и не будут стеснены чрезмерно сложным интерфейсом наподобие Ultima Online. Игра создается на абсолютно новом движке, а первый этап ее тестирования начнется уже этой весной. Официально же игра анонсирована только что и прочитать о ней подробнее вы можете в этом номере журнала.

Студия Westwood проговорилась в одном из интервью о том, что она занимается созданием гигантского игрового сетевого мира, который пока называется Earth & Beyond. В этой эпической онлайновой RPG, выход которой планируется на конец 2001- начало 2002 года, игроки получат полную свободу действий и не будут стеснены чрезмерно сложным интерфейсом наподобие Ultima Online. Игра создается на абсолютно новом движке, а первый этап ее тестирования начнется уже этой весной. Официально же игра анонсирована только что и прочитать о ней подробнее вы можете в этом номере журнала.

Японское издательство Square, долго занимавшееся поисками партнера на европейском рынке, пробуя то сотрудничать с Sony, то выпускать игры самостоятельно, похоже, нашло достойный выход. Решение заключалось в подписании соглашения о распространении игр Square в Европе издательством Infogrames. Французский игровой гигант является крупнейшим издательством в Европе, так что странно, что эта идея не пришла Square в голову раньше.

Весьма оригинальный способ решить, стоит ли продолжать собственный игровой сериал, избрала команда Ritual. Вывесив на один из интернетовских сайтов голосование о том, стоит ли создавать Sin2, Ritual привлекла всех своих фанатов. За три дня количество проголосовавших составило более трех тысяч человек, и это учитывая, что кроме пары-тройки новостных сайтов о проекте никто больше не писал. Думается, что теперь мы знаем ответ на вопрос, будет ли Sin2. Пока Ritual развлекалась с фанатами, Sony в поте лица трудилась для того, чтобы добыть хотя бы еще несколько тысяч PS2 для европейской премьеры приставки. Увы, надеждам европейцев не суждено было сбыться, и PS2 прибыла в весьма ограниченных количествах. Но зато буквально в подарок европейцам остальной мир буквально взорвался анонсами новых проектов на PS2. Capcom представил новый триллер-ужастик с легким юмористическим уклоном от создателей Resident Evil под названием Devil May Cry, Sony Japan показала новую версию веселого обезьяннего платформера Ape Escape, а Universal продемонстрировала первые кадры из новой игры сериала Crash Bandicoot.



Главная новость декабря стала чуть ли не основным событием года. Давно ожидаемая, но от этого ничуть не менее шокирующая. После долгого и унизительного падения доходов, курса акций и положения на рынке, компания 3Dfx Interactive собрала свое последнее собрание акционеров, на котором, рассказав о катастрофических результатах последнего финансового года, сообщила о решении прекратить свою деятельность, продав все свои интеллектуальные ресурсы вместе с технологиями и торговыми марками компании NVidia, любезно предложившей за все это добро 112 миллионов долларов. Это не конец какой-то там компании, это конец эпохи. На рынке остался лишь один главный игрок, точно также как после распада Союза в мире осталась лишь одна сверхдержава. Компания ATI, которую многие прочат в серьезные конкуренты NVidia последние свои месяцы провела из рук вон плохо и тоже закончит год с убытками. Реально противостоять слаженной машине Nvidia ей будет чрезвычайно трудно. Особенно когда тылы последней прикрывает сама Microsoft.

Еще одним шокирующим известием декабря стала новость о том, президент Sega Europe и большой любитель европейского футбола Jean-Francois Cecillion покидает свою компанию, «преследуя другие интересы в области развлекательной индустрии». Cecillion стал президентом европейской Sega всего два года назад, перейдя в компанию из терпящей бедствие BMG Music. Несмотря на то, что все поставленные цели Dreamcast в Европе выполнил, руководству Sega показалось, что цели эти были поставлены слишком маленькими, а под управлением Cecillion'а, вложившего практически весь рекламный бюджет в спонсорство различных футбольных клубов, маркетинговая хватка Sega в Европе значительно ослабла.

Крупная сделка, и опять с участием Сами Знаете Кого, конечно же, вездесущей Infogrames. На этот раз жертвой разросшегося от Атлантического до Тихого и опять до Атлантического океанов монстра стало издательство Hasbro, потерявшее независимость всего за 100 миллионов североамериканских долларов. Как известно, Hasbro пару лет назад купила Microprose, так что теперь Civilization III выйдет под лейбаком очаровательного броненосца. Скандальные сенсации конца декабря на этом не заканчиваются: Microsoft, сердитая на несоблюдение сроков разработки сначала отказалась от публикации проекта Digital Anvil Conquest: Frontier Wars, а затем вообще предложила создателю и владельцу студии Крису Робертсу (Wing Commander) продать Digital Anvil в собственность Microsoft, уступив руководящий пост человеку, присланному из MS. В результате получилось, что Робертс вместе с несколькими товарищами, продав компанию, уволился и теперь, по всей видимости, будет создавать новую игровую компанию. Тем не менее, FreeLancer ничто пока не грозит, – Microsoft заручилась обещанием Робертса продолжить следить за течением работы над проектом.

В Японии вышел в свет главный и единственный конкурент GameBoy – цветной Wonderswan Color. Компания Square, горячо поддерживающая проект, подготовила и переработала к выпуску WSC первую серию Final Fantasy, благодаря которой вся первая 300-тысячная партия карманной системы была мгновенно распродана, и это несмотря на то, что днем раньше на GameBoy вышел не менее легендарный Dragon Quest III (проданный гораздо лучше). Самый напряженный в плане выхода новых игр месяц превратился в настоящий калейдоскоп релизов: Quake III Team Arena, Giants: Citizen Kabuto, American McGee's Alice, Bouncer, Phantasy Star Online...

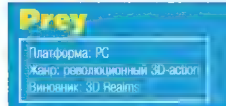
Компания Sony выпустила в Японии новую модель PlayStation2, в которую вместо карточки памяти с драйверами для просмотра DVD-фильмов вкладывается пульт дистанционного управления, а сами драйверы уже записаны в ПЗУ приставки, на манер американской версии PS2. Тем временем кое-кто из руководства крупнейшего в Америке провайдера AOL (недавно слившегося с корпорацией Time Warner) дал понять, что Sony находится в стадии переговоров о партнерстве с AOL в создании сетевой службы для PS2. И переговоры эти, скорее всего, завершатся успехом.

На этом грандиозное жизнеописание игровой индустрии последней пятилетки, по идее, завершается. Однако у нас осталась еще масса тем для обсуждения, масса невыкопанных новостей и событий, гигантское количество необработанной информации. В следующем номере вы увидите уникальный материал, посвященный жизни и развитию российского игрового рынка на протяжении всех этих пяти лет. Мы встретимся с ведущими игроками российского игробизнеса и наверняка раскроем несколько секретов...

ИГРЫ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО

Первое апреля — это день, в который нужно разыгрывать друг друга, делать маленькие подлости и просто валять дурака. Предупреждаю сразу: мы всего этого делать не будем. Но первое апреля — это первое апреля, и оставить без внимания сей знаменательный день мы, конечно же, не могли. Вот и придумали: вспомнить вместе с вами, как все последние годы нас разыгрывали разработчики. Не соблюдая при этом никаких первоапрельских ограничений....

В процессе подготовки этого материала выяснилось множество удивительных и неизвестных доселе фактов. Конечно, мы предполагали, что разработчики люди необязательные, но кто мог предположить, что до такой степени?! Как это мило: сначала пообещать суперигру, подарить общественности пару скриншотов и небрежно сделать несколько сенсационных заявлений. Потом в течение нескольких лет подкармливать публику баснями и новыми картинками. А уж потом — гордо сообщить, что многообещающий и без пяти минут революционный проект... отменен. Причины? Ну, как же, как же... Безденежье, бесперспективность и так далее и тому подобное. Что ж, давайте вспомним игры, которых не было, и... улыбнемся сами себе, своим надеждам, мечтам и разочарованиям.



«Эту статью можно было бы озаглавить просто: «Новое поколение игр жанра 3D-action». Или абстрактно: «За границами реального». А может быть даже так: «Революция технологий грядущего». Каждое из этих названий можно было бы разумно обосновать, опираясь на обещания разработчиков, на screenshot'ы из игры и на впечатления наших коллег, работающих в западных изданиях и видевших раннюю демо-версию. Но все же не будем торопить время, которое каждый раз норовит преподнести какой-нибудь неприятный сюрприз. Очень сложно сказать, что мы все же увидим в финале. Еще сложнее сказать, каким образом разработчикам удастся воплотить свои обещания в реальный продукт.»

«Страна Игр» # 19, декабрь 1997 года

Ваш покорный слуга был прав только в одном: действительно, время торопить не стоит. Эта житейская мудрость справедлива и вечна. Однако сказать, что же «мы все же увидим в финале», на самом деле было очень просто, поскольку в финале мы не увидели ровным счетом ничего. Хотя мы так и не дождались внятного заявления разработчиков об отмене проекта, нужно быть наивным в космических масштабах, чтобы, по крайней мере, просто предположить, что Prey до сих пор находится в разработке. Впрочем, из отмены Prey сенсации бы все равно не получилось. Игру ждали до тех пор, пока не вышел Unreal. После выхода Unreal ожидание стало бессмысленным.

Prey, по словам разработчиков, должен был поразить нас невероятным уровнем интерактивности. Интерактивно в игре должно было быть абсолютно все. Подходим, например, к двери, а она заперта. Достаем ракетомет, и – двери нет. Да что там двери, стены можно крушить! Впрочем, спустя внушительный период времени разработчики смекнули, что если с помощью какого-то ракетомета можно будет ломать запертые двери, то игра просто-напросто потеряет свой смысл. А если, допустим, ограничить игрока в боеприпасах для суперdroружия, то супероружие в итоге превратится в те же ключи, только одноразового использования. Тогда последовали замечания разработчиков о том, что их, дескать, не так поняли, что интерактивность, конечно, будет, но разрушать все и вся не получится.

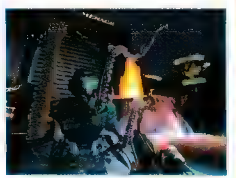
Не менее интересны были слова авторов несостоявшейся сенсации об искусственном интеллекте. Выяснилось, что монстры в Prey научатся устраивать засады! Откровенно говоря, я до сих пор настолько умных монстров ни в одном 3D-action'е не видел.

В апреле 1999 года поползли первые слухи о том, что Prey отменен. Причиной слухов были новости, в которых сообщалось, что на грядущей E3 компания 3D Realms не будет демонстрировать ни Prey, ни Duke Nukem Forever. Эти слухи возмутили президента фирмы 3D Realms Джорджа Бруссард (George Broussard). Он поспешил сообщить, что проект до сих пор находится в разработке, однако, в скором времени свет не увидит.

Prey не увидел свет до сих пор. На сайте разработчиков вы не найдете ни одного слова, прямо или косвенно подтверждающего то, что такой проект существует или вообще когда-либо существовал.

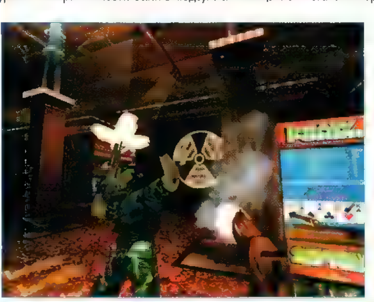


И вновь ваш покорный слуга допустил непростительную ошибку. С этими разработчиками вечно нужно держать ухо востро! Duke Nukem Forever, как ни странно, не оказался одной из самых лучших игр 1998 года. По-



тому как в 1998 году он не вышел. Точно так же, как не вышел и в 1999, и в 2000 гг. Выйдет ли он теперь? Не знаю. Новый издатель GOD утверждает, что игра увидит свет в конце этого года. Возможно, но я спешу напомнить читателю то, чем должна была бы прославиться эта игра, если бы она вышла в 1998 году.

Конечно же, нам обещался высочайший уровень интерактивности (тогда обещания высокого уровня интерактивности были в моде). Нам обещались мегатонны оружия (большая редкость для того времени). Нам обещался, наконец, искусственный интеллект. В частности, большим успехом пользовались рассказы о том, как монстры самостоятельно будут разрушать в игре веревочные мосты и лестницы. Сейчас готов поспорить, что в Duke Nukem Forever ничего подобного никогда не будет. Если игра, конечно, выйдет. Впрочем, пока у нас нет никаких оснований не доверять Gathering of Developers.



Twelve Tales: Conker 64

К счастью, все оказалось несколько иначе. Милая и добрая сказка про белочек превратилась в острую хардкоровую пародию под жутким названием Conker's Bad Fur Day. Каким образом? Возможно, Rare надоело быть второй тенью

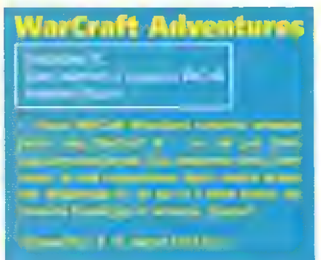


Nintendo, возможно, «милая и добрая сказка» потеряла свою актуальность.

У проекта, между тем, долгая и интересная история. Дело в том, что Twelve Tales: Conker 64 или, как ее еще называли, Conker's Quest должна была быть одной из первых игр на Nintendo 64. По замыслу разработчиков в результате получилась бы более-менее точная копия Mario 64 со всеми вытекающими отсюда последствиями. Разработка, однако, затянулась на фантастически долгие сроки. Conker 64 демонстрировался практически на всех игровых выставках, но с каждым годом производил на публику все меньше и меньше впечатления. Полигонные белки, заставлявшие когда-то замирать в восхищении, и трехмерный мир, заставлявший трепетать («Ах, как в Mario 64!»), постепенно прекратили пользоваться успехом у посетителей. Оставалось либо выпускать игру, либо прикрывать проект. И, конечно же, Rare решила прикрыть этот проект, причем прикрыть экстраординарным способом.

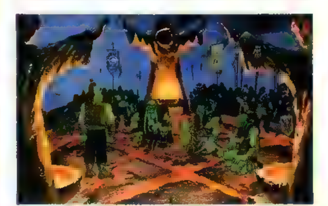


13 января 2000 года Nintendo of America объявила о том, что игра Twelve Tales: Conker 64 получает новое название Conker's Bad Fur Day. По сути дела это означало то, что Rare начала трудится над принципиально новым проектом, который совсем недавно увидел-таки свет.



Это был один из самых драматичных моментов в истории игровой индустрии. Фанаты собирали подписи, составляли петиции, плакали, но все было напрасно. Blizzard фактически объявила разработку WarCraft Adventures ошибкой.

Начиналось все, впрочем, замечательно. Blizzard решилась-таки вывести вселенную WarCraft за пределы одного жанра. Это решение приветствовали фаны, игровые сайты, журналы... Сенсационная новость была неожиданна, приятна и грандиозна одновременно. Blizzard делает adventure во вселенной WarCraft! Похожие заголовки облетели весь мир, и прогрессивно настроенная часть игрового сообщества, страдающая от недостатка острых ощущений, настроилась на ожидание... Циничные редакторы «Страны Игр» еще тогда в неофициальных дискуссиях подвергли сомнению будущий успех проекта. Многим из нас казалось, что Blizzard запуталась между Diablo и WarCraft. Что делать, куда идти дальше? Может, стоит взяться за какую-нибудь RPG? Так вон – Diablo II в разработке. Сиквел StarCraft'а лепить? Не проглотит народ очередную стратегию... А почему бы не?.. Как пришла в голову разработчикам идея сделать adventure, неизвестно. Известно, однако, что 19 августа 1998 года им от этой идеи пришлось отказаться. Надо отдать должное Blizzard – компания действительно красиво прекратила работу над проектом. Были принесены извинения фанатам. Были объяснены официальные причины такого решения (игра не соответствовала высоким стандартам Blizzard и не привносила ничего нового в жанр adventure). Было сказано, что все, что было сделано, было сделано исключительно для блага всех игроков. (Тут Blizzard все-таки покривила душой. Осмелюсь предположить, что для блага игроков было бы полезнее все-таки завершить и выпустить игру, которая, конечно, не достигла бы высот популярности Diablo и StarCraft)





Бестиарий

В результате «Бестиарий» просто не вышел. Это был действительно глобальнейший проект, который имел все для успеха. Сочетание оригинальной концепции и высокотехнологичного движка в 1998 году было для России большой редкостью. Именно этим и должен объясняться повышенный интерес к игре со стороны отечественных журналистов.



Да и сейчас попробуйте вообразить себе WarCraft, Myth и Seven Kingdoms в одном флаконе, объединенные мощнейшим по тем временам движком. Казалось, MiST Land ничто не сможет помешать добиться мирового признания, но... в августе произошел экономический кризис, и разработчики лишились возможности заниматься одним из самых перспективных российских проектов. Впрочем, технологии, созданные для «Бестиария», впоследствии были использованы в игре «История Войн: Наполеон». Так что нам остается радоваться лишь тому, что не все усилия разработчиков пропали даром.



Похоже, «скромная надпись», которую мы углядели вместе с Борей Романовым на «одном из документов», относилась к какой-то другой игре, а совсем не к «Всеславу». На всякий случай я повторю то, что пишу всегда в таких случаях. Итак, «Всеслав» – это уникальный проект. И дело вовсе не в том, сколько он разрабатывается, а в том, КАК он разрабатывается. Тщательный подход к каждой самой незначительной детали до сих пор продолжает поражать воображение.

«Всеслав» – это абсолютный рекордсмен по количеству откладываемых сроков выхода. Постоянное изменение сроков давно уже стало традиционным предметом шуток, к которым, надо отдать должное выдержке Сергея Климова, Snowball относится с пониманием и юмором. Откровенно говоря, когда «Всеслав» все-таки выйдет (а когда-то это все равно должно случиться), лично мне будет грустно. Грустно лишиться милой сердцу возможности заглянуть в пятницу вечерком в студию Snowball и шутливо спросить: «Ну, как у вас тут «Всеслав»? Показывайте...».



Earthbound 64

Earthbound 64 ждали целых шесть лет. В него верили и надеялись. Бог с этими новыми технологиями, забудем про 64DD, пусть Mother 3 выйдет хоть на картриджах! В мае 2000 года игра должна была увидеть свет. Но... что-то произошло. Отмена выхода высокобюджетной и ожидаемой игры без объяснения причин – это нонсенс. Впрочем,

закрываются подозрения, что официальное закрытие проекта – это всего лишь отсрочка. Отсрочка до выхода GameCube... Уж на этой-то консоли Earthbound 64 сможет показать себя во всей красе. Впрочем, это всего лишь наши догадки.



Сергей Овчинников оказался провидцем. Действительно, наше знакомство с удивительным героем отложилось на неопределенное время. А все потому



лишь, что Shigeru Miyamoto решил полностью посвятить себя Zelda 64. Впрочем, у нас до сих пор сохраняется надежда, что-то, что было начато, будет закончено. Как знать, возможно, в недалеком будущем мы сможем насладиться очередным шедевром Shigeru Miyamoto на GameCube...

Dreamland Chronicles

Действительно, зачем об этой игре вообще нужно было писать в прошлом номере «Страны Игр», если спустя неделю выяснилось, что проект закрыт, и Mythos Games не желает распространяться о причинах такого неоднозначного решения? Конечно, причины вполне прозрачны – Virgin не возжелала дальше финансировать разработку Dreamland Chronicles. Издатель игры, Bethesda Softworks, выразил свое искреннее недоумение, нам лишь остается присоединиться к нему.



Star Wars: Episode I Obi-Wan



Obi-Wan уже успел благополучно вознестись. Только не к вершинам игрового Олимпа, а гораздо выше. Логическое продолжение Dark Forces и Jedi Knight, к несчастью, приказало долго жить. Официально заявленная причина больше тянет на отмазку: ресурсы PC, дескать, сильно ограничивают буйную фантазию разработчиков. Lucas Arts почему-то не беспокоит, что Obi-Wan в своем лучшем состоянии выглядел, как самая что ни на есть средненькая компьютерная игрушка. Хотя, конечно, разработчиков можно понять –



консоли следующего поколения значительно более привлекательны в финансовом плане...

Jungle Emperor Leo



MEDAL OF HONOR
ТРИ СТОРОНЫ ОДНОЙ МЕДАЛИ

Иван Напреенко

История виртуальной борьбы с фашистами имеет богатую игровую традицию. Не будем забывать, что славный праотец-основатель жанра FPS Wolfenstein 3D впервые обратил внимание разработчиков на эту неиссякаемую золотую жилу, питаемую стойкой всемирной неприязнью к Третьему Рейху и всему, что с ним связано. Да стоит ли напоминать, с каким упоением геймеры всей планеты отстреливали вопящих «Ахтунг!» гестаповцев и их злобных немецких овчарок и сколько времени было потрачено на скитания по глухим бункерам, где кирпичные стены были увешаны портретами фюрера и черно-бело-красными свастиками. С тех пор во множестве самых разнообразных проектов регулярно просматривались вариации на тему противостояния зловещему тоталитарному государству-людоеду, которые были напрямую или ассоциативно связаны с антинацистской тематикой. Тем не менее, это было настолько неубедительно и неинтересно, что вспоминать названия этих бесчисленных игр не было ни сил, ни желания до тех пор, пока не мир не узнал про Medal of Honor.

ПЕРВАЯ КРОВЬ

Этот шутер появился на свет осенью 1999-го, в свидетельстве о рождении в графе «Разработчик» стояло **Dreamworks Entertainment**, в графе «Издатель» – **Electronic Arts**. Более чем достойные «родители». **Electronic Arts**, основанная аж в 1982-м компания, базирующаяся в Редвуд Сити, штат Калифорния, в специальном представлении не нуждается. За время своего существования **EA** и ее брэнд-нэймы (**EA SPORTS**, **Maxis**, **ORIGIN**, **Bullfrog Production**, **Westwood Studios** and **Janes's Combat Simulations**) успели «настрогать» более 400 (!!!) игр для 22 платформ. Приличный послужной список, не правда ли? Что же касается **Dreamworks Entertainment** (**Clive Barker's Undying**, **Trespasser** для **PC**; **Tai Fu: Wrath of the Tiger**, **Lost World: Jurassic Park** для **PlayStation**), то для этой довольно молодой студии сотрудничество с гигантом **EA** стало судьбоносным. **Dreamworks** до работы над **Medal of Honor** удалось отметиться на **SPS** только очередным проходным проектом на тему «Парка юрского периода». Настоящий успех и признание пришли с **Medal of Honor** – **FPS**, который можно заслуженно назвать «культовым».

Безусловно, первым шутером, который кардинальным образом повлиял на развитие этого жанра для консолей, была романтическая бондиана **Goldeneye 007**. Так получилось, что **Medal of Honor**, эксклюзив для **PlayStation**, превратился во второй по значению релиз, продвинувший «шутеры от первого лица» для приставок на качественно новый уровень. Попытаюсь вкратце объяснить, почему же этот проект попал в категорию «must buy сейчас же и немедленно» для всех обладателей **SPS**. Причин для этого несколько.

Во-первых, атмосфера. Авторам удалось безошибочно точно совместить ремарковский (писатель такой хороший Эрих Мария Ремарк) военный романтизм 40-х годов XX столетия, голливудскую сентиментальность а-ля «Спасти рядового Райна» и задорный интенсивный экшен в духе приключений агента 007. Коктейль получился сумасшедший – крышу сносило надолго и далеко. В особо тяжелых случаях у слишком впечатлительных геймеров начинается синдром отождествления себя с бравым пилотом транспортного корпуса Джимом Паттерсоном, грозой арийских бестий. Говорят, что лечится. Так или иначе, игра безупречно воссоздала атмосферу Второй мировой – лучше, чем некоторые документальные ленты и учебники истории.

Во-вторых, игровой процесс, главными характеристиками которого были динамичность и оригинальность. Миссии отличались нестандартной разнообразностью и детализированностью (23 подпункта в рамках одного задания – это нормально), причем проходились они на одном дыхании. Многим нравилась реалистичная модель стрельбы, при которой противнику наносились разные по тяжести повреждения в зависимости от попадания в определенную часть тела. Меткое попадание в голову значит смерть. После миссии особо кровожадные любители статистики могли детально изучить количество отстрелянных конечностей, голов, печенок и т.д. Вроде бы мелочь, а все равно приятно :).

В-третьих, **AI**. Враги в **MoH** были просто замечательные: умели действовать группами, прикрывать друг друга, обходить и т.д.

Особенно всех прикалывало их умение ловить ваши гранаты и швырять обратно. Более того, интеллектуальность противников изменялась в соответствии с их рангом: офицера гораздо труднее было наколоть и обойти – они всегда готовы громко позвать на помощь и открыть огонь на поражение. При этом все их действия сопровождались бесподобными репликами и диалогами. В итоге, **MoH** заслуженно превратился в легендарный эксклюзивный приставочный шутер, доказавший, что увлекательность и качество игры не гарантируются суперсовременными спецэффектами освещения и сложнейшими моделями по несколько тысяч полигонов на каждую.

ПОДВИГИ В ПОДПОЛЬЕ

Логическим продолжением проекта стал вышедший в конце 2000-го **MoH Underground**. Так получилось, что эту игру вряд ли можно считать полноценным продолжением (не случайно в названии отсутствует цифра 2) – скорее, Underground представлял собой что-то вроде mission pack-а с расширенными возможностями и отчасти переработанным графическим движком. Естественно, определенные изменения проникли и в игровой процесс: Джим Паттерсон сменился на бесстрашную участницу «Резистанс» крутую французскую девицу Мэнон Батист, соответственно расширился оружейный арсенал, появилась военная техника, добавились независимые напарники, поумнели враги (waw!), бэкграунды проявляют впечатляющую интерактивность, стали разнообразнее места выполнения миссий – Париж, Греция, Крит, Германия, Италия и Северная Африка. Тем, кто не чуждался сладкой ностальгии по блистательным сороковым, надолго запомнились гонки на мотоциклах, стрельба по обваливающимся балконам и кадры из старых военных хроник. Разработчики явно осознали сильные стороны своего первого проекта и последовательно их усовершенствовали, добившись того эффекта, что **MoH Underground** просто не может не нравиться. И если в целом геймплэй остался верным духу и букве оригинального проекта, то великолепная сбалансированность делает игру более чем достойной внимания. Другое дело, что за тот год, который прошел с момента выхода судьбоносной «Медали», множество других разработчиков принялось делать «ну-что-то-типа-такого», что печально сказалось на оригинальности **MoH Underground**.

MEDAL OF HONOR НА ПЕРЕПУТЬЕ

Нет ничего удивительного в том, что **Electronic Arts**, почувствовав, что чрезвычайно успешный проект может тихо кануть в небытие, выбрала единственно возможный вариант спасения своей хитовой концепции: расширить количество целевых платформ. Во-первых, это открывает мир **Medal of Honor** для радикально большей аудитории, а во-вторых, дает существенную свободу действий разработчикам, скованным ограниченным техническим потенциалом **SPS**. И вот этой весной мы стали свидетелями настоящего блицкрига **Electronic Arts**, объявившей о начале работы сразу над тремя вариантами продолжения **MoH**, каждый из которых интересен по-своему. Расскажу обо всех по порядку.

MOH ALLIED ASSAULT, ИЛИ КАК МЫ ВЫИГРАЛИ МИРОВУЮ ВОЙНУ, ЗАРАБОТАВ ПРИ ЭТОМ КУЧУ ДЕНЕГ

В первую очередь достоин внимания проект для **PC Medal of Honour Allied Assault**. В качестве разработчика игры выступила совсем «свеженькая» студия под лаконичным названием **2015**. **MoH Allied Assault** призван, наконец-таки, донести до огромной армии обладателей компьютеров самую амбициозную из виртуальных эпопей на тему Второй мировой. Естественно, главным спасителем человечества от «коричневой чумы» оказывается бравый американский лейтенант Майк Пауэлл, сотрудник знаменитого Управления Стратегических Служб (**Office of Strategic Services**). Уж он-то покажет, что за страна, по мнению **EA**, стоит за падением гитлеровской империи. По замыслу сценаристов Майку придется пройти всю войну, начиная с заданий в Северной Африке, затем во Франции, Норвегии и Италии (а-у-у, **Underworld**!), и заканчивая в самом сердце Тысячелетнего Рейха – Германии.

Не без помощи **EA**, 2015 понапригլашала кучу эрудированных стилистов, профессиональных историков, крутых дизайнеров и даже одного Стивена Спилберга в придачу :). Видимо, для пущего реализма и чтобы было похоже на «Рядового Райна». Ну, а если серьезно, над игрой трудится полковник в отставке Дэйл Ди – консультант Спилберга в вышеупомянутом фильме. Как и в последнем опусе для **SPS**, авторы обещают детальную историческую выверенность всех 20 миссий, каждая из которых будет иметь под собой реальную подоплеку. Подоплеку – и не больше? Похоже, что так, – в конце концов, трудно себе представить, как в свете суровой исторической действительности даже такой храбрый янки, как Майк, способен в одиночку нашинковать целую дивизию нацистов. Помимо классического **kill'em all**, предусматриваются и серьезные шпионские задания, саботаж, кража важных документов, освобождение военнопленных и т.д. Можно быть уверенным, что всех любителей военной истории вряд ли оставят равнодушными легендарная высадка в Нормандии или события при Людендорфском мосту в Ремагене, или взятие порта Арзев. В итоге вы сможете надеяться на получение пресловутой Медали Почета (**Medal of Honor** собственной персоной – вручается только президентом США) или же, на худой конец, какого-нибудь завалявшегося Пурпурного сердца (**The Purple Heart**), а может Серебряной звезды (**The Silver Star**) или Креста за отличную службу (**The Distinguished Sevice Cross**).

Надо отдать должное разработчикам: несмотря на то, что до выхода **MoH Allied Assault** остается дожидаться осени, игра выглядит просто великолепно. Похоже, что ребятам из **2015** удалось подарить движку от **Quake 3** новую жизнь. Особенно хорошо выглядят пейзажи и открытые местности: прощайте, замкнутые подземелья гестапо, прощай, клаустрофобия, здравствуйте, французские деревеньки и итальянские городки, здравствуй, свобода! Честное слово, я такого от **Q3** не ждал: в игре совершенно замечательные текстуры, но что более важно – огромное количество тщательно сработанных трехмерных деталей. Странно, но факт – разработчикам до сих пор никак не удавалось соз-

ALLIED ASSAULT















дать естественно выглядящие трехмерные деревья. Наконец, это позади: в **MoH Allied Assault** «нормальны» не только деревья, но и кусты, изгороди и т.д.! Более того, поскольку каждая модель полностью трехмерна, так что можно долго наслаждаться игрой света сквозь листву с разных ракурсов и любоваться реальными тенями, отбрасываемыми на окружающие предметы. Понятно, что эти прелести отразятся не только на обалденном внешнем виде открытых местностей, но и на персонажах, чья внешность будет адекватна представлениям современной анатомии. Обещают полную реализацию мимики и движений пальцев рук: наверное, для выверенного отображения предсмертной агонии или еще какой военной достоверности. При этом каждый из героев будет одет так, как был одет его исторический прототип, в точности по истории – начиная от портянок и заканчивая погонами. Всего **2015** планирует создать около 20 моделей немецких солдат и офицеров, что же касается войск союзников – пока информации не поступало.

Не менее скрупулезно прорисованными будут города, здания – внутри и снаружи, траншеи и окопы. Строения могут даже быть разрушенными бомбардировками! Но прежде многие из них предстоит изучить и облазить: а вы чего хотели – a la guerre comme a la guerre, и никакой развлекухи! Остается только гадать, каковы будут финальные аппаратные требования игры: уже сейчас известно, что никак не меньше **Pentium II-500** со 128-ю оперативной памяти и мощным **3D-ускорителем**. Поскольку это рекомендации самих разработчиков, надо брать хотя бы раза в полтора больше.

Ну, и чтобы окончательно разжечь ваш аппетит, скажу, что в игре собираются реализовать возможность многопользовательской игры с участием до 15 человек, причем можно будет устраивать не только тупой дэсматч, но и отыгрывать сложные сюжетные операции. Для того, чтобы не было скучно на поле боя, авторы заготовили около 25 типов «настоящего» оружия как немецкого, так и американского, и еще несколько транспортных средств – танков, БТР и мотоциклов. Над звуковым оформлением работает команда, только что озвучившая **Clive Barker's Undying**. Уж эти-то ребята умеют нагнать атмосферы и страха.

Вот, вроде бы, и все. Вполне достаточно для того, чтобы считать **MoH Allied Assault** одним из самых красивых, амбициозных и, несомненно, одним из самых ожидаемых шутеров этого года. И если с точки зрения игрового процесса игра вряд ли станет откровением (особенно для тех, кто знаком с серией по **SPS**, ведь как бы разработчики не открещивались от слова «порт», атмосфера игры будет во многом навеяна плэйстешеновским опытом), то во всех остальных отношениях проект достоин самого пристального интереса. **EA** собирается начать мощный промоушен игры на майской **E3**, когда, вдохновленная спилберговским «Райном», миссия в Нормандии будет продемонстрирована за закрытыми дверями. Так что мы еще успеем услышать о **MoH Allied Assault** до октября месяца, на который запланирован выход игры... Стоп! Чуть было не забыл, что, помимо =DOC, проект будет выпущен на xBox с дополнительным missio-pack-ом. Ждем-с.

МЕДАЛЬКА С КРЫЛЫШКАМИ

Загрузив студию **2015** работой до осени, **EA** не отказывается от сотрудничества с **Dreamworks**, ответственной за релизы игр серии **MoH** на **PlayStation**. Более того, компания собирается распространить антифашистский запал на обладателей **PS2**. Если вы подумали, что речь идет о порте **MoH Allied Assault** на приставку, то вы глубоко ошибаетесь. Расширяя круг задействованных платформ, **EA** раздвигает жанровые рамки. Проект называется **Medal of Honour Fighter Command** и представляет собой симулятор боевого самолета. Геймерам предстоит принять участие в воздушных боях над просторами Тихого океана, последовавшими за печально известным налетом японской авиации на Перл Харбор. Задания будут включать в себя сражения с потомками самураев в воздухе, торпедирование кораблей противника, разведку обстановки и местности, поисковые миссии, спасательные операции, наземную и воздушную поддержку американской морпехоты и многое другое.

Как утверждают разработчики, все задания будут обладать нелинейной структурой, предоставляющей игроку нехилую свободу действий. Командование задает лишь цель – все остальное зависит от вас: расчеты топлива, забота о состоянии самолета, выбор маршрута полета, взаимодействие с партнерами и т.д. При этом нам обещают массу реалистичных моделей летательных средств, подходящих для выполнения конкретных заданий. В общем-то, авторы не предлагают ничего радикально нового – в конце концов, любой хороший авиасимулятор должен быть примерно таким. Более любопытны многопользовательские миссии: как **head to head**, так и возможность распределить роли пилота и стрелка на одном самолете, или, к примеру, эскортирование подбитой машины с товарищем до базы.

О графике игры говорить еще пока рано, будем надеяться, что с **PS2** ребята из **Dreamworks** справятся не хуже, чем они в свое время справились со старушкой сонькой. Меня очень ободрила новость, что звуковое и музыкальное сопровождение игры взял на себя Майкл Гиакчино – автор незабвенного саундтрека к **Medal of Honor** и **MoH Underground**. За саундтрек **MoH Fighter Command** можно быть спокойным. О дате релиза проекта пока ничего не известно. Никаких поводов, чтобы выражать по этому поводу бурное нетерпение, пока тоже нет. Будем надеяться, что пока. А пока на **PS2** предвидится гораздо более интересный проект, причем тоже из серии «медалек».

НА ПЕРЕДНЕЙ ЛИНИИ ФРОНТА

Теперь речь пойдет об игре, которую в наибольшей степени можно считать новой реинкарнацией легендарного плейстейшеновского шутера. Проект **MoH Frontline** будет первым опытом **DreamWorks** на **PS2** и будет полностью «заточен» под консоль нового поколения. В первую очередь авторы планируют воссоздать знаменитую атмосферность первого **MoH**, погружающую игрока в события тех страшных и романтических лет.

По сюжету геймеру предстоит снова участвовать в подвигах лейтенанта Джима Паттерсона (здорово, дружище!). Джим должен пробраться за линию фронта и украсть чертежи суперсекретного самолета **HO-IX**, который в действительности существовал и был чем-то вроде прототипа современных стелсов – самолетов-невидимок. По замыслу разработчиков, сумей немцы применить эти самолеты – война имела бы другой исход. Действие игры происходит как бы между 3-й и 4-й миссиями оригинальной **MoH**, начинается в маленьком захолустном французском городке и заканчивается захватом бесценных чертежей Паттерсоном и компанией

Всего в игру включены 5 уровней по 3 миссии. Как вы, наверное, уже догадались, каждое из заданий восходит к реальным историческим событиям и развертывается в достоверных исторических локациях (фирменный «медальный» реализм). Миссии, с одной стороны, приятно разнообразны, а с другой – довольно стандартны и предсказуемы для жанра: уничтожение морской базы фрицев, освобождение офицера из средневекового немецкого замка (чисто шпионская не боевая миссия), выполнение задания тайно пробраться на вражеский бронепоезд, саботаж на Ний=ЕСегенском мосту и т.д. Примечательно, что Паттерсону будет выделяться небольшая группа поддержки, которой можно командовать и направлять. Это придает игре элемент стратегии. Игрок сможет распоряжаться более чем 25 видами оружия, многие из которых перекочевали из оригинальных **MoH**, а некоторые были специально добавлены – пистолет **Liberator**, пулемет **MG42**, **Panzerschreck** и т.д. Специально для поклонников знаменитого **B.A.R.** gun сообщу, что **DreamWorks** таки его, наконец, вернули. Разработчиками обещается точная историческая выверенность всей игры, за которую отвечает уже известный нам полковник в отставке Дэйл Ди. Композитором опять выступил Майкл Гиакчино, а за звуковые эффекты ответственен некий Эрик Крабер, недавно получивший престижную награду **AIAS**.

Как говорит продюсер **MoH Frontline** Скот Лэнгто, игра будет предоставлять широкую свободу действия. Игрок не будет жестко ли-

FIGHTER COMMAND



митирован рамками приказа, многое ему придется осуществлять спонтанно, по наитию. Уровни способствуют этому. Вот, к примеру, одна из возможных моделей.

Геймер оказывается в деревне с множеством домов, жителей и т.д. Вокруг него идет своя жизнь – люди играют в карты, ходят и т.д. Но вот на поселение нагрянули фашисты, в поисках именно вас. Мирная атмосфера сменяется тотальным разрушением: действие очень насыщенно и динамично – вы постоянно передвигаетесь из здания на улицу, из дома в дом и т.д. Или миссия на мосту – вы должны воспрепятствовать уничтожению некого стратегически важного моста. Но для этого нужно перебраться на другой берег, избегая вражеских снайперов и патрулей. Недюжинный саспенс и эффект глубокого погружения в интерактивное действие гарантированы. Или вот миссия с участием военной техники: вы сидите в кузове грузовика, преследуемого немецкими мотоциклами. Добро пожаловать в тир!..

Во многом **MoH Frontline** будет напоминать **MoH Allied Assault**. Та же любовь к деталям, те же дотошность и проработанность: в частности, лица персонажей будут анимированы для отображения соответствующих эмоций. Чтобы вы оценили размах разработчиков, сообщу, что они использовали специально сделанные латексные модели лиц для имитации мимики. Наиболее отработанными и реалистичными будут выглядеть важные для сюжета герои. Так что о важности фашистского офицера можно будет судить по интенсивности его артикуляции :). Пока **DreamWorks** не планирует вводить в игру multiplayer. Хотя, по-моему, обладатели **PS2** удовлетворятся глубоким продуманным одиночным режимом. В целом **MoH Frontline** может стать одним из самых любопытных **FPS** шутеров для консоли, достойно продолжившим славные традиции плэйстейшеновских «медалек».

НОСТАЛЬГИЯ, НОСТАЛЬГИЯ...

Похоже, что весь мир захлестнет волна ностальгии по военной романтике, по настоящим героям, по верным друзьям, по самоотверженным подвигам. Ушедшие в историю войны всегда приобретают тонкий романтический ореол. Со Второй мировой происходит то же самое. А это значит, что мы уходим все дальше и дальше от страшных 40-х XX века, все меньше остается «полковников в отставке», способных рассказать о событиях тех лет, все легче и спокойней мы обращаемся с этой темой. Наверное, так и должно быть. В конце концов, про все войны сделают игры – хорошие или плохие, неважно. Хотя, справедливости ради, скажу, что в этой статье шла речь как раз о хороших играх, достойных того, чтобы на них потрачено было наше свободное время.

ДЕМИУРГИ

Олег КОРОВИН



Я еще не разучился удивляться. Это есть в высшей степени хорошо. Во-первых, это значит, что я старею все же медленнее, чем можно было бы предположить. Тот день, когда я на все буду только презрительно кривить губы, говоря: «Ну и чего я тут не видел?!», еще, судя по всему, далек. А во-вторых, получается, что есть еще чему удивляться даже в наше время.

Все началось с того, что меня угораздило заехать в редакцию (представьте, и такое бывает). Меня встретил радостный Главный Редактор и... Надо было заподозрить неладное уже по этой его радостности. Я, по наивности своей, не заподозрил. И именно в этот момент (когда я ничего не подозревал) он сказал, что приготовил для меня маленькое, но ответственное поручение. В общем, ничего особенного – съездить к разработчикам, выведать всю секретную информацию о Демиургах и написать то, что вы сейчас читаете. О **Демиургах** мне было известно только то, что это пошаговая стратегия. Можете представить себе мои мысли: очередная спекуляция на HOMM, завернутая в красивую упаковку, и про это мне придется писать – скучно! Конечно, предложение было не из тех, от которых отказываются (просто именно в тот момент я почему-то почувствовал, что очень хочу еще пожить). Я смирился и отправился на выполнение ответственного задания.

Представьте, каково было мое удивление, когда после проведенного в Nival'e дня я понял, что уже жду эту игру. Хочу ее увидеть ...

WARRIOR

Представьте, каково было мое удивление, когда после проведенного в Nival'e дня я понял, что уже жду эту игру. Хочу ее увидеть по двум причинам. Во-первых, как ни странно, я люблю хорошие игры, а за **Демиургами** можно провести не одну неделю. А во-вторых, у этого проекта огромный потенциал, и мне просто интересно, что же получится в итоге. Хотя провалиться игра не может – это ясно уже сейчас.

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: пошаговая стратегия
Издатель: 1С Разработчик: Nival Interactive
Интернет: www.nival.com
Дата выхода: осень 2001

Демиурги (на Западе будет издаваться под именем Etherlords) находятся в разработке уже более полутора лет, однако информация о проекте стала появляться только сейчас – до того он был строго засекречен. Это уже говорит о многом. Полтора года – срок далеко не маленький, обычно первые сведения появляются намного раньше. Но здесь случай особый. Проект действительно очень амбициозный, и концепция игрового процесса за время разработки претерпевала значительные изменения. Она настолько сложна и многопланова, что потребовалось немало времени и усилий, чтобы сделать то, что будет не просто новаторским, но и интересным для игроков. Так что рассказывать о чем бы то ни было раньше разработчикам



[illegible] of Might and Magic и иже с ними. Есть карта, на ней – герои, монстры, [illegible] Герои должны ходить и сражаться, разрушать замки, учить заклинания – вроде все знакомо.

просто не было смысла, все могло измениться. Конечно, даже сейчас такая возможность еще сохраняется, хотя на данный момент игра все-таки уже имеет вполне четкие очертания и смотрится, надо сказать, весьма достойно.

Демиурги – трехмерная пошаговая стратегия. На первый взгляд очень сильно напоминает Heroes of Might and Magic и иже с ними. Есть карта, на ней – герои, монстры, замки, домики, деревца. Герои должны ходить и сражаться, разрушать замки, учить заклинания – вроде все знакомо. Но на самом деле, на этом, в общем-то, сходства и заканчиваются. Впрочем, обо всем по порядку.

Начнем с adventure screen, то есть режима карты. Перед нами привычная по фэнтези картина: горы, равнины, леса, где повсюду пасутся герои и вольные, живущие сами по себе, существа. У каждой расы есть замок, который герои должны всеми силами защищать, так как в случае падения оплота феодализма наступает преждевременная хана – его потеря считается поражением в игре. И все же отважный маг может оставить свою крепость и отправиться открывать новые земли. В этом ему будут мешать периодически встречающиеся монстры и вражеские маги.

Кстати, герой сражается только с помощью заклинаний. У него даже нет армии (в отличие от того же HOMM). Все существа тоже призываются с помощью магии (но об этом чуть позже). Соответственно, заклинания надо учить. Для этого есть специальные домики, разбросанные по миру. При этом они делятся на два типа. В одних можно учить новые заклинания, а в других – покупать к ним ингредиенты. Все правильно, недостаточно просто выучить spell. Чтобы сотворить простейший fireball, нужно иметь необходимое количество серы. Интересно, что подобные магические магазинчики принадлежат тому, кто их первым захватил, – так же, как шахты с ресурсами. Таким образом, их можно охранять, а также, вложив определенные средства, делать upgrade'ы. Улучшив лавку заклинаний,

получим большее количество spell'ов, которые в ней можно купить. А разорившись на «прокачку» алхимической лаборатории, можно будет впоследствии покупать ингредиенты по более сходной цене.

Говоря «покупать», я не имею в виду деньги. В **Демиургах** восемь видов различных ресурсов. Семь из них – вполне обычные, добываются в шахтах и тратятся в основном на заклинания и «боеприпасы» к ним. Восьмой вид ресурсов – это эфир. Он нигде не добывается, просто каждый ход появляется определенное его количество. Однако эфир нельзя накапливать – независимо от того, потратил его игрок за turn или нет, в следующий раз он будет располагать ровно тем же количеством этой субстанции. Эфир тратится на особые нужды, в частности – на глобальные заклинания, то есть те, которые можно применять непосредственно на карте, а не в бою.

Интересно то, как происходит сам ход. У нас есть несколько героев. Каждому из них мы отдаем приказ двигаться или атаковать цель. После этого жмем end turn, и только тогда герои идут к обозначенной вами цели. Подобная система была, например, в Master of Orion. Такая организация ходов привносит ряд особенностей в игровой процесс. Во-первых, это большой плюс для multiplayer'а, потому как все игроки ходят одновременно, а не последовательно – элементарно экономится время. Во-вторых, отправляя своего героя, охраняющего замок, за тридевять земель, стоит иметь в виду, что в тот же самый turn противник может захватить оставшееся незащищенным укрепление – так как планирование хода происходит одновременно. Ну и наконец, если где валяется ценный артефакт, находящийся в зоне досягаемости двух героев, то его получит не тот, кто ходит первым, а тот, кто окажется сильнее, так как неизбежно сражение. Это более честно по отношению к игрокам.

Вообще, хотя герои здесь и представляют собой ценность, потеря любого из них не является невосполнимой. Потому как, по большому счету, урон сводится к потерянным заклинаниям, которые придется снова покупать. Разработчики специально сделали героев более разменными фигурами, чтобы игроки не зацикливались на создании одного-самого-непобедимого-мужика. Кстати, количество магов, которых можно призвать, ограничено запасами магической энергии, находящейся в нашем распоряжении, а также ресурсами, которые необходимы, чтобы «снарядить» салагу.

Ну а теперь позвольте перейти к самим сражениям. Ибо именно здесь кроется большая часть нововведений, которые несут собой **Демиурги**. Система боев построена на основе Magic The Gathering. Думаю, этим сказано почти все. И все же более подробный комментарий тоже, скорее всего, будет нелишним. К тому же, для самих разработчиков интеграция системы MTG в игру – предмет несомненной гордости. Ничего подобного раньше в играх мы не встречали. Собственно, в Nival'е говорят чуть ли не о революции. Насчет последнего, думаю, судить еще рано, но тот факт, что это действительно интересно и необычно, отрицать нельзя.

ORC

Итак, герой на самом деле не выучивает заклинания, а покупает «карты» (хотя в игре они так называться не будут). «Колода» состоит из пятнадцати карт. В бою сразу доступно пять из них, плюс каждый ход приходит как минимум одна новая. Все заклинания можно разделить на два больших класса: вызывающие монстров и все остальные. В свою очередь «все остальные» делятся на заклятия – действуют сразу (атакующие заклинания) – и чары – оказывают долговременное воздействие (например, заклинания, увеличивающие силу существ).

Чтобы выиграть сражение, необходимо убить вражеского героя. Однако, разумеется, имеет смысл разобраться и с подконтрольными ему монстрами, так как они представляют непосредственную угрозу жизни нашего героя. Чтобы обезопасить последнего, существуют специальные монстры-телохранители, у которых параметр атаки, как правило, равен нулю, зато они могут заблокировать одного вражеского юнита.

Убить монстра – задача не самая простая. Если у него, например, 3 HP, то он должен получить удар, отнимающий не меньше 3 HP, в противном случае супостат останется невредим, так как каждый ход здоровье у монстров восстанавливается (к героем же подобное, само собой, не относится).

Чтобы скастовать заклинание, магу необходимо иметь не только соответствующую карту и ингредиенты, но и достаточное количество магической энергии – важнейший компонент. Каждый turn герой получает определенное количество маны и за ход может сотворить столько spell'ов, сколько позволит имеющаяся в наличии энергия.

Как и в Magic The Gathering, в **Демиургах** можно создавать цепочки заклинаний, которые эффективнее всего использовать вместе. Простой пример. Крыса, очень слабая сама по себе, имеет возможность очищать могильник от находящихся в нем существ (все убитые создания отправляются в могильник, и, хотя участвовать в бою они больше не могут, есть определенные карты, позволяющие каким-либо образом использовать их в дальнейшем). А одно из заклинаний наносит урон обоим находящимся на поле героям за каж-

У каждой из представленных в игре рас есть свой Лорд. Любопытно, что Лорд — это не верховный владыка в привычном понимании. Как только появляется раса, появляется и Лорд — одно не может существовать без другого. Лорд не руководит действиями людей непосредственно. Каждый из них (людей) наделен волей и способен делать то, что нужно ему. Лорд просто «чувствует», например, что этому герою нужно пойти сюда, и тот повинуется, даже не задумываясь о том, что выполняет чью-то волю. Он чувствует себя неотъемлемой частью Лорда, а потому не может не повиноваться. Что еще более интересно, целью одного Лорда не является уничтожение всех остальных. Так что о причинах начавшейся войны и том, чем это все закончится, пока можно лишь догадываться.

PTEROS

дого монстра в могильнике. Таким образом, благодаря способностям крысы мы не получаем никаких повреждений, а противнику придется туго. Разумеется, есть и более сложные комбинации карт. А учитывая, что в игре около 300 заклинаний, можно смело сказать, что у игроков будет простор для поиска все новых и новых «комб».

В **Демиургах** представлено четыре расы: кинеты, хаоты, синтеты и виталы. Соответственно, в основу сюжета ляжет история развития конфликта между этими товарищами. Что именно он (конфликт) будет собой представлять и почему, вообще говоря, он начался, пока неизвестно. На все вопросы о сюжетной линии разработчики отвечали таинственным «Сейчас еще не время об этом говорить». Интригуют, блин. Ладно, оставим это на их совести. Остановимся на том, что эти четыре расы что-то не поделили, и началась война. Должен заметить, каждая из сторон весьма сильно отличается от всех остальных. Кое-что о них известно уже сейчас.

вызвать именно то создание, которое в данный момент нужно.

Кинеты. Самая засекреченная на данный момент раса. Известно о них лишь то, что им трудно выжить на начальном этапе игры, так как доступные вначале монстры их расы очень слабы. Зато если уж они дорвутся до серьезных заклинаний, то всем остальным придется туго. Большие существа кинетов очень сильны. Однако ни одного из них увидеть мне не удалось. Обидно, особенно учитывая тот факт, что именно кинетам доступно самое сильное существо в игре – огромных размеров дракон. Снова интригуют нас разработчики. И ведь получается.

Представителей остальных трех рас мне продемонстрировали во всей их красе. Показывать действительно было что – создавая

карте, точно такие, что и в сражении – ничуть не упрощенные, даже анимации на них потрачено не меньше. Кстати, на юнитов в среднем расходуется 1500 полигонов. Это притом, что в бою за каждую из сторон может сражаться до 10 монстров.

Камера. В режиме карты – камера полностью управляется игроком. В сражениях же разработчики хотят сделать ее самостоятельной. Чтобы, с одной стороны, избавить игрока от необходимости постоянно о ней заботиться, а с другой – предоставить возможность видеть все с наилучшего ракурса, чтобы игровые красоты не остались неоцененными.

До выхода **Демиургов** осталось не так много времени. Предлагаю скрестить пальцы и надеяться, что выход не отложат, а пока подведем предварительные итоги. Безусловно,

[illegible] существ. Добавьте к этому массу эффектов и [illegible] для движка.

[illegible]

WARRIOR TRANSPORT

Виталы. Из названия понятно, что эти ребята близки к природе. Виталам доступно множество заклинаний лечения и усиления способностей собственных созданий. В то же время воевать привыкли ордами, совершая быстрые набеги.

Хаоты – наиболее привычная для нас раса. Достаточно грубы, прямолинейны. Более всего питают любовь к атакующим заклинаниям, наносящим мгновенный урон.

Синтеты – самая интересная и необычная, на мой взгляд, раса. Они сочетают в себе органическую и неорганическую материю, благодаря чему существа выглядят очень экстравагантно и эффектно. Синтеты – единственные, кто способен воскрешать монстров из могильника. Это дает заметное преимущество в тактике. Ведь никто не знает, какие именно карты будут доступны в следующий ход и, следовательно, какое существо можно будет вызвать. А из могильника можно

монстров, дизайнеры фантазию явно не сдерживали. Наиболее интересные: напоминающее скорпиона создание, с хвостом змеи и крабьими металлическими клешнями; потрошитель – мужик с циркулярными пилами вместо рук; зубастый цветок, вызывающий ассоциации с «Днем трифидов»; боевой клещ, который мне лично больше напомнил плоский танк, ну и т.д.

Когда я рассматривал бестиарий да и просто смотрел на игру, было трудно поверить, что **Демиурги** делаются на движке Проклятых Земель. Уж вроде ПЗ выглядели весьма прилично, но для **Демиургов** движок был доработан, в результате чего сейчас игра смотрится просто отлично. В первую очередь переработке подверглись спецэффекты. Оно и понятно, все-таки магия на каждом шагу. Но меня лично гораздо больше порадовало внимание к деталям. Даже в режиме карты (которая, разумеется, тоже трехмерна) видны всевозможные деревья, кустики, горы, вулканы, реки и т.д. Модели героев, которые видны на

проект заслуживает самого пристального внимания. Хотя сейчас пошаговые стратегии уже и не являются экзотическим жанром, все же выходят реже, чем хотелось бы. А уж игры такого масштаба тем более.

В то же время не стоит переоценивать **Демиургов**. Это не революция. Собственно, объективно игра на это и не претендует. Это ни в коем случае не клон – нововведений масса. Именно из-за них и можно говорить об интересности и амбициозности проекта. Но ступенью в развитии жанра игра вряд ли станет. По сути, концепция осталась старой. Изменились лишь правила.

Все это ни в коем случае не умаляет достоинств игры, которые видны уже сейчас. Кроме того, ближе к выходу может оказаться, что разработчики приготовили нам большой сюрприз – и такое бывает. Так что выводы, повторюсь, предварительные. А вот то, что ждать игру стоит, – бесспорный факт.

Сергей Дрегалин

EARTH & BEYOND

Проект Earth and Beyond долго был окутан завесой тайны, которая медленно развеивалась, словно клочья тумана, разогнанные порывом ветра. Сначала это был просто «новый проект от Westwood Studios». Потом он неожиданно получил приставку «онлайновый». Еще один порыв — и у безымянного проекта появилось название, Earth and Beyond. Ну а теперь пришло время для новых откровений от сладкой парочки Electronic Arts и Westwood Studios...

Earth and Beyond – онлайновая игра от приснопамятной Westwood Studios, готовая принять в свои космические объятия тысячи игроков, не меньше. Такие проекты обычно называют massively multiplayer, чтобы подчеркнуть их глобальный масштаб и удальской размах. Действо **Earth and Beyond** разворачивается в огромной галактике, которая классифицируется еще одним новомодным слоганом – persistent state. Понимать это надо так – галактика существует постоянно, переживая видоизменения и трансформации за счет действий игроков. Характерные примеры подобных миров – Ultima Online или Asheron's Call. Про них вы уже наверняка наслышаны, так что не будем пережевывать хорошо известные факты и двигаемся далее.

Вам уготовлено стать капитаном космического корабля. Впрочем, «корабля» – громко сказано. Исходя из начальных финансовых средств, бодро поющих романсы, в лучшем случае вы соорудите с помощью специального конструктора посудину, способную хоть как-то передвигаться в космическом пространстве без риска для пилота. Зато – и это немного утешает – число комбинаций по внешней отделке и комбинированию составных частей и модулей воистину неисчислимо, так что каждый игрок станет творцом своей неповторимой посудины.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Massively Multiplayer RPG
Издатель: Electronic Arts Разработчик: Westwood Studios Компьютер: PII 300, 64MB RAM
Интернет: http://ebweb.westwood.ea.com/preview/html/index.html
Дата выхода: Рождество 2001 года

Где-то в двадцать третьем столетии раса исследователей со звучным названием Дженквай (Jenquai) нашла Звездные Врата на самом краю солнечной системы. Тогда было невдомек, что во вселенной бесконечное множество таких порталов, соединяющих удаленные точки галактик, и поэтому факт о существовании находки тщательно скрывался. Однако пронырливые торговцы Терраны (Terrans) быстро пронюхали о секрете и мгновенно прикинули в уме какие барыши может принести контролирование таких Врат ...

Однако со временем все изменится. Пока вы будете исследовать просторы галактики, воевать с инопланетянами и конкурентами, совершать открытия, заключать стратегические альянсы, проворачивать хитрые сделки, выполнять рискованные задания и набивать руку в тонкой работе дипломата, ваша копилка опыта будет постоянно пополняться. А опыт – это новые умения, новые возможности... И новые корабли, в конце концов!

Предыстория **Earth and Beyond** следующая. Где-то в двадцать третьем столетии раса исследователей со звучным названием Дженкваи (Jenquai) нашла Звездные Врата на самом краю солнечной системы. Тогда было невдомек, что во вселенной бесконечное множество таких порталов, соединяющих удаленные точки галактик, и поэтому факт о существовании находки тщательно скрывался. Однако пронырливые торговцы Терраны (Terrans) быстро пронюхали о секрете и мгновенно прикинули в уме какие барыши может принести контролирование таких Врат, соединяющих солнечную систему и далекие миры. Поскольку сами Терраны не обладали достаточным военным потенциалом, они призвали на помощь воинственную расу Прогенов (Progen), с которыми заключили временный стратегический альянс.

воевать оказалось куда более привычно, и перемирие получалось достаточно зыбким... Вот тут-то и берет свое начало **Earth and Beyond** – на пороге больших перемен и изменений судеб целых цивилизаций.

Итак, вам предложено на выбор три упомянутые расы: торговцы Терраны (конечно, правильнее было бы назвать их «землянами», однако давайте остановимся на привычной по Starcraft терминологии), исследователи Дженкваи и воины Прогены. У каждой расы есть три профессии, плюс плеяда уникальных способностей и возможностей. Более конкретно ничего сказать по этому поводу нельзя, так как сами разработчики стыдливо шаркая ножкой признают, что еще не придумали окончательных названий даже для профессий, не говоря уже об умениях. Так что пока ограничимся самим фактом их наличия.

Большинство игровых заданий генерируется автоматически, причем многие из них уникальны для каждого игрока. При генерации учитываются текущие характеристики игрового персонажа, его профессия и умения. Информацию о заданиях вы можете узнать от многочисленных NPC, а также из выпусков новостей, транслируемых по объединенной галактической сети. Что касается общения игроков – нет проб-



Все секторы поделены на две группы – secured (защищенные) и non-secured (незащищенные). Первых, коих в игре будет подавляющее большинство, запрещены убийства других игроков. Долой PK, даешь свободу новичкам. К подобным секторам относятся ключевые космические базы, густонаселенные планетарных системы и другие общественные места. А вот в незащищенных секторах беспредел не только разрешен, но и приветствуется. Всем PK включен зеленый свет.

Но даже в незащищенных секторах физической смерти нет – уничтоженный корабль немедленно материализуется на ближайшей ремонтной станции. Однако он награжден долгом опыта, который необходимо погасить прежде чем возобновить дальнейшее развитие. Так что смерть в любом случае штука неприятная. Чтобы повысить шансы против космических пиратов, вы можете создавать космические гильдии. Например, торговые челноки Терранов могут заручиться защитой у истребителей Прогенов и т.п.

Что же, для первого знакомства достаточно. Пока проект только-только начинает оживать и формироваться. На лето намечено открытое тестирование (вы можете попытать счастья – информация на официальном сайте игры), а релиз – на грядущее Рождество. Многие вопросы пока остались за бортом, особенно интересно узнать побольше об игровой механике и используемом движке. Но это тема следующей беседы. Как говорили классики, это совсем другая история...

Вспыхнувшая война оказалась самоубийственной. Все расы обладали мощнейшим оружием массового поражения, и через некоторое время стало ясно – дальнейшее взаимное истребление приведет к полному исчезновению трех цивилизаций. Под давлением этих малоперспективных обстоятельств, расы прекратили распри и стали дружиться со страшной силой. Правда,

лем, достаточно просто выйти на дистанцию визуального контакта, либо собраться под крышей какой-нибудь станции.

Игровое пространство будет состоять из сотни секторов, причем официальные источники гласят, что на данный момент готово не менее половины. Каждый сектор – внушительное по размером пространство,

где может спокойно разместиться несколько планетарных систем и дюжина космических станций самой разной величины. В перспективе, уже после выхода игры, к игре будут органично пристыковываться все новые и новые сектора, что добавит новые звезды, новые задания, новых противников и так далее, и тому подобное. Мировая практика с такими вещами хорошо знакома.

VIRTUA FIGHTER 4



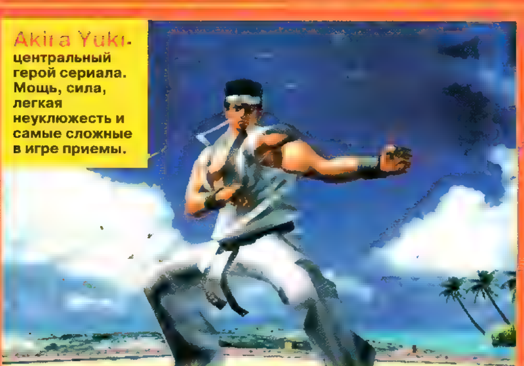
Virtua Fighter 4 — это больше, чем просто игра. Больше, чем очередной проект одного из лучших японских дизайнеров. Больше, чем долгожданное продолжение легендарного сериала. Больше, чем технологическая революция на игровых автоматах. Больше, чем глобальная политическая интрига, призванная помочь Sega набрать себе побольше очков в грядущей битве нового поколения игровых машин. VF4 — это лицо обновленной Sega, чуть ли не единственная настоящая гордость и живая слава компании. А еще... это просто игра. Хотя и совсем необычная.

ДОСЬЕ

Платформа (в порядке выхода): Naomi 2, PlayStation2, возможно Dreamcast и X-Box.
Жанр: 3DCG-файтинг Издатель: Sega
Разработчик: Am2 of CRI Продюсер и главный дизайнер: Yu Suzuki Количество игроков: 1–2
Дата выхода: лето 2001 (Naomi 2), осень 2001 (PS2), 2002 (DC) Онлайн: www.sega-rd2.com/vf4



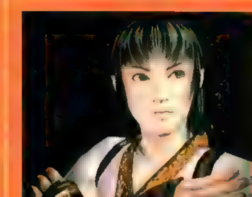
Akira Yuki - центральный герой сериала. Мощь, сила, легкая неуклюжесть и самые сложные в игре приемы.





игры их мускулов, ни совершенно потрясающих реалистичных движений. Игры нового поколения надо смотреть в движении. Лишь тогда их можно оценить по достоинству. **Virtua Fighter 4** — одна из таких игр. Не судите по скриншотам, пока не посмотрите видеоролики! А пока давайте обратимся к основным моментам технического исполнения нового VF.

Вторым грандиозным начинанием Am2 стало новое толкование интерактивности арен. В Virtua Fighter 3 впервые перед нами предстал «интерактивный ландшафт», со всевозможными лестницами, подъемами, спусками и стенами, который серьезным образом влиял на ход поединка. Сериал Dead or Alive во второй своей инкарнации представил расширенную реализацию этого метода — вместо стандартных ringout'ов игроки в DOA2 могли сшибать друг друга на нижние этажи некоторых арен. В **Virtua Fighter 4** арены будут не только многоуровневыми, — они станут полностью интерактивными. Практически каждый поединок будет начинаться в своеобразной «клетке», обнесенной перилами или легоньким заборчиком. В процессе драки эти перила могут легко быть сломаны, и герои смогут свободно передвигаться по всему пространству арены. А оно поистине огромно. Прошу прощения, что опять обращаюсь к роликам, но некоторые из представленных в демо-роликах рингов простираются на добрую сотню метров. Здесь вы встретите и лестницы, и стены, и множество других препятствий. Naomi 2 способна не только придать персонажам невиданную доселе детализацию, но и арены показывает совершенно невероятные. На традиционных же заснеженных и песчаных аренах нам представляют еще одно новшество, — изменяемую в реальном времени структуру песка и снега. Разбушевавшаяся Aoi колотит Kagemaru, бесконечно отступающего по заснеженному плацу. За девушкой тянется естественная торная дорожка, сквозь которую просматривается камень. Наконец, бравый ниндзя плюхается в сугроб, подняв вокруг себя натуральную снежную бурю. Это ли вам не грандиозные эффекты. Признаюсь честно, при первом просмотре отвисшую челюсть пришлось возвращать на место силовым движением кулака.



Aoi Umenkoji
«Настоящая японская школьница» всерьез повзрослела и стала еще более опасной. Издевательские приемы с выламыванием рук и ног и хитроумные комбы делают безумную девушку невероятно сильным бойцом.



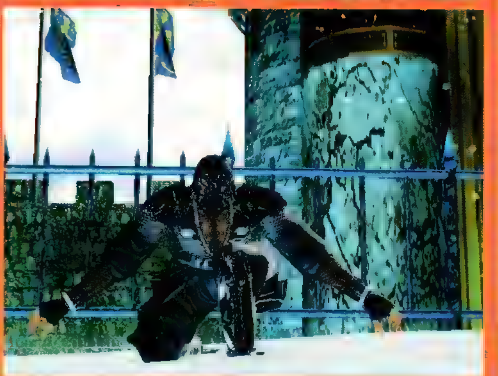


Naomi 2 способна обрабатывать порядка 10 миллионов полигонов в секунду со всеми включенными эффектами, и радикально ничем не отличается от архитектуры Dreamcast. Тем не менее, благодаря приобретенной новой мощи Naomi2 на порядок лучше может обсчитывать освещение и способна демонстрировать на экране практически неограниченное количество объектов. Именно за эти моменты и взялась всеми силами команда Am2, которая при создании каждого из Virtua Fighter'ов ставила перед собой задачу не только произвести на свет великолепную игру, но и качественно продемонстрировать все возможности нового «железа» Sega. VF4 — король освещения. По всей видимости, каждый объект в игре освещается независимо. Именно из-за этого на скриншотах в ряде мест присутствуют как бы нереалистичные блики. Однако появляются они лишь из-за того, что пойманный разработчиками кадр не в состоянии продемонстрировать, что произойдет с освещением на руке или ноге героя на протяжении ближайших 59 фреймов в ту же самую секунду. В видеоформате вся неясности исчезают, — освещение попросту скользит по героям, по полу и стенам арен, нигде не задерживаясь дольше, чем на долю секунды. Чем-то подобным занимается сейчас и Джон Кармак в прототипе Doom3. Лучше всего освещение реализовано на самой красивой из 14 арен VF4 — в старинном китайском аквариуме. Это небольшое квадратное помещение, стенами в котором служат стекла гигантского аквариума. По ту сторону стекла плавают сотни рыбок, а где-то сверху примостился мощный источник [illegible] дится, проходя сквозь воду, так еще и многочисленные рыбешки бесконечно тревожат расположение рассеянных лучей, отчего они в безумном хороводе гуляют по всей арене. Словами описать сложно. На скриншотах увидеть вообще невозможно. Смотрите ролики.



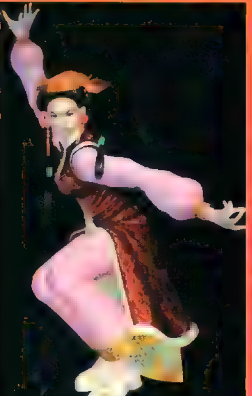
Kage-Maru,
наконец-то обзавелся классической одеждой самурайских кланов вместо своих мегамодных серебристых нарядов. Kage всегда был самым мобильным из героев VF. Его мгновенные непредсказуемые атаки заставляли многих противников в бессилии швыряться джойстиками об стену.





Virtua Fighter 4, традиционно для игр сериала представляет нам «всего лишь» двух новых персонажей к уже двенадцати имеющимся. Компанию Akira, Aoi, Lion, Sarah, Jacky, Shun, Pai, Lau, Taka-arashi, Kagemaru, Jeffrey и Wolf составят странный шаолиньский монах с невероятно эффектным, пространственно богатым, быстрым и агрессивным боевым стилем и пока еще не анонсированная особа женского пола, о которой пока что ничего еще не известно. Помимо этого, будет, безусловно, присутствовать и финальный босс, однако пока невозможно предсказать, вернется ли Леди Дюраль в сериал или же она будет заменена кем-то новеньким. Так или иначе, но количество играбельных персонажей возрастает до 14, соответственно арен в





Pai

Самая элегантная из уже показавшихся девушек VF4, Pai уже окончательно избавилась от наследства старого папаши и обзавелась собственным пластичным и красивейшим боевым стилем. Пока модель Pai является и самой проработанной в новом VF4.











Wolf

Мощный по виду, но далеко не столь простой герой славится своими дистанционными захватами.





игре будет 14 либо же 15, в зависимости от того, станут ли Yu Suzuki и Co корпеть над эксклюзивной ареной для финального [illegible] мум внимания. Yu Suzuki особо выделяет Pai, которая, похоже, и станет символом четвертой части игры, точно так же как в свое время Akira был символом первой, Lau — в некотором роде, второй, а Aoi превратилась в бесспорную примадонну третьей. Действительно, красотке Pai [illegible] она стала на этот раз она стала единственным из героев, кому пошло на пользу прибавление десятка лет к трудовой книжке. В то время как Pai повзрослела и похорошела, остальные персонажи заметно постарели. Lau выглядит теперь немногим лучше, чем Shun в лучшие годы, а вот, например Sarah окончательно превратилась из уличной хулиганки в нечто, крайне похожее на особу легкого поведения с большими силиконовыми...ну, вы понимаете.

Все наши предсказания относительно изменения схемы управления в игре, по всей видимости, будут подтверждены. Кнопки Escape в Virtua Fighter больше не будет, а свободное передвижение по арене будет обеспечиваться простым перемещением аналогового джойстика на манер Soul Calibur или Dead or Alive 2. Решение простое и вполне элегантно, хотя кого-то из особенно рьяных поклонников VF3 оно навряд-ли порадует. Но я, признаться, несмотря на весьма достойные навыки в VF3 так пользоваться Escape и не начал, — обманывать и издеваться над противником игра предоставляет массу возможностей и без этого. Так что упрощение, думается, пойдет на пользу. Тем более что благодаря всем выше описанным нововведениям игровой процесс **VF4** должен разительно отличаться от всех предшествующих игр серии.

Virtua Fighter 4 — достойный продолжатель династии. Это вам не какой-нибудь примитивный Tekken, глуповатый Dead or Alive или надоевший до отвращения Street Fighter, и даже не веселенький Soul Calibur. — это технология, возведенная в степень, близкую к совершенству. Согласен, слова громкие. Но данный проект их заслуживает, как никакой другой. Вновь, спустя столько лет Am2 нас радует, воодушевляет и заставляет верить в лучшее. Единственное, что гложет нас сейчас, это перспектива увидеть **VF4** на PlayStation2 в несколько, как бы это помягче выразить... покореженном виде. Ведь в Naomi 2 наличествует почти 100 Мб текстурной памяти. PlayStation2 располагает всего 4 Мб, пусть и сверхбыстрой памяти. А 25-кратной технологии компрессии текстур пока еще не [illegible] ся как-то выкручиваться. А ведь в файтинге арены на несколько кусочков для постепенной загрузки не разбить... Но пока не стоит об этом. Впереди праздник! Ну а мы будем держать вас в курсе событий.

HIDDEN & DANGEROUS II

Перед тем, как приступить к работе над статьей, я заново прошел Hidden&Dangerous. Просто чтобы освежить память. Простенький финальный ролик почему-то окончательно убедил меня в том, что второго Hidden&Dangerous не будет. И это не первоапрельская шутка.

Дмитрий ЭСТРИН



Разумеется, этот грузовик можно угнать. Или взорвать ...



В перспективе, конечно, мы получим возможность насладиться возможностями игры, которая будет называться **Hidden&Dangerous 2**, но наивно и неправильно было бы при этом предполагать, что нам придется иметь дело с идеологически выдержанной второй частью серии.

Как ни странно, с 1999 года многое изменилось. И что уж действительно странно – очень многое изменилось в лучшую сторону. Так что, если бы Hidden&Dangerous вышел сейчас, графически и технологически более совершенный, он бы получил высокие оценки в журналах и Интернете и спустя неделю был бы забыт. Если не верите, попробуйте последовать моему примеру и пройдите игру заново. Уверен, что эмоций двухлетней давности вы не испытаете. Сложную, громоздкую и малодинамичную игру в настоящее время должен был бы постигнуть неуспех. «Какие, к черту, тактические элементы? Мы головоломки решаем или фашистов мочим?», – так воскликнет среднестатистический геймер, столкнувшись сейчас с чем-нибудь вроде Hidden&Dangerous. Вокруг нас очень много красивой графики, невероятных по накалу и драматизму сюжетов, великолепных героев и прочих внешних эффектов... У нас у всех по Dreamcast'у, мы дружно собираемся покупать PS2, а там не за горами X-Box и GameCube... В конце концов, вот-вот Black&White выйдет!.. Нам дорога каждая секунда, а разработчики заставляют нас минутами (!) прятаться за случайными деревьями и изучать маршруты передвижения вражеских патрулей! Разве может сейчас стать популярным ТАКОЙ Hidden&Dangerous? Разумеется, нет. И разработчики это прекрасно понимают... **Hidden&Dangerous 2** будет совсем другой игрой...

Оптимистом меня назвать сложно, но более всего я далек от гнусавых причитаний вроде: «Солнце раньше светило ярче...». То, что Hidden&Dangerous 2 окажется не только хитом, но и прекрасной во всех отношениях игрой, лично у меня не вызывает никаких сомнений. Но, если вы все еще живете 99-м годом, то вряд ли продолжение придется вам по вкусу. **Hidden&Dangerous 2** более прост, более динамичен и разнообразен. **Hidden&Dangerous 2** по большому счету лишился тактических элементов, планирования миссий и игровых ограничений. Если раньше мы называли H&D «трехмерным Commandos», то теперь, судя по всему, нам придется придумывать игре другие эпитеты. Illusion Softworks посвятила большую часть своей работы именно внешней стороне дела, и винить в этом можно только себя.

Разработчики взяли на вооружение пользующийся с недавних пор большим успехом клич: «Главное не реализм, а игровой процесс». И мы в очередной раз вынуждены поддержать благородный девиз, надеясь, что ребята из Illusion Softworks вкладывают в него правильный смысл. К сожалению, создатели суперхита до сих пор продолжают снабжать нас информацией об игре с помощью подобных лозунгов, не заботясь даже о том, чтобы сообщить, по крайней мере, примерный срок выхода игры. Из этого можно сделать вывод, что **Hidden&Dangerous 2** мы увидим навряд ли раньше осени этого года. Другая извес-

тная информация носит относительно общий характер, позволяя, однако, понять, с какой игрой мы имеем дело.

Вообще-то, в Hidden&Dangerous сюжет был. Хотя нужен он был разработчикам лишь для того, чтобы связать одну миссию с другой. Теперь все будет иначе. Теперь в игре появится главный герой. А попробуйте вообразить себе H&D с главным героем. Действительно, появление на игровой сцене персонажа, роль которого мы будем играть, открывает перед разработчиками совершенно новые перспективы. Конечно, человек, знакомый с дебютным проектом Illusion Softworks, непременно задастся вопросом: «Останется ли в таком случае возможность переключения между персонажами в процессе игры?». Авторы **Hidden&Dangerous 2** дают положительный ответ на этот вопрос, не вдаваясь, впрочем, в подробности.

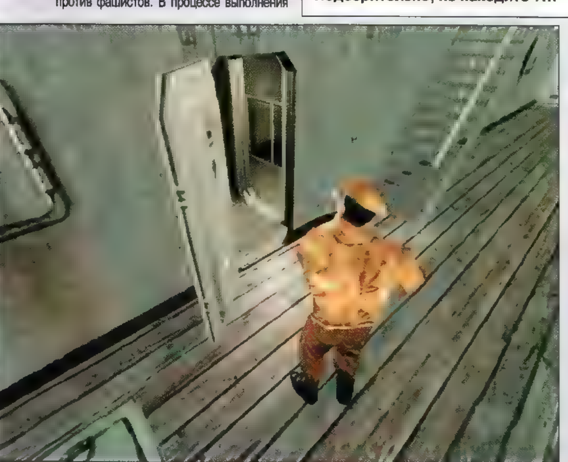
Главного героя зовут Гэри (Gary), и можно не сомневаться, что все события в игре будут развиваться вокруг него. О том, что будет происходить с Гэри в игре, разработчики пока умалчивают. С уверенностью можно сообщить лишь самые очевидные вещи. В частности, известно, что действие будет иметь место в период с 1940 по 1945 год и будет непосредственно связано со Второй Мировой Войной. На долю Гэри, британского спецназовца, выпадают невероятно сложные задания, связанные с борьбой против фашистов. В процессе выполнения смертельно опасных миссий главному герою придется побывать во всех уголках света и уничтожить не одну дюжину супостатов. Конечно, в этом ему будут помогать другие бойцы спецназа, но... вы абсолютно не правы, если в настоящий момент вы вспоминаете старый добрый Hidden&Dangerous. Как уже говорилось, в **Hidden&Dangerous 2** все будет по-другому.

Если раньше мы сами были вольны решать сколько человек будет в следующей миссии, сами отбирали бойцов и сами снаряжали их, то теперь ничем подобным нам заниматься не придется. Для каждой миссии нам будет предоставляться строго определенное число помощников, снаряженных соответствующим образом. Впрочем, в этом правиле есть свои исключения. Например, время от времени главный герой в процессе выполнения задания сможет запрашивать подкрепления. Причем возможность вызова подкрепления будет зависеть исключительно от выбранного уровня сложности. Действительно, довольно логично. Впрочем, в некоторых миссиях ему все равно придется действовать в гордом одиночестве.

Отчаянное желание авторов **Hidden&Dangerous 2** разнообразить игровой процесс привело к тому, что в некоторых миссиях боевые действия придется вести локтем к локтю с индийскими и африканскими спецназовцами. Характеристики всех без исключения бойцов, не исключая, судя по всему, и самого Гэри, в процессе игры будут расти. Разработчики при этом клятвенно обещают, что уж на сей раз изменения, происходящие с персонажами, будут заметны и серьезно разнообразят игровой процесс. Как знать, возможно, на этот раз нам действительно придется говорить о ролевых элементах в гибриде action'a и симулятора...

Как управлять своими помощниками? В целом, точно так же, как и в первой части игровой серии. На небольшой дистанции бойцам можно отдавать простенькие приказы, на значительных расстояниях пользоваться тактической картой либо просто переключаться и действовать за каждого из них. Впрочем, разработчики с большим воодушевлением говорят, что отныне тактическая карта будет занимать небольшое место на игровом экране и можно управлять одним из персонажей, следя за другими и контролируя их перемещение.


Немецкий штаб. И ни одного часового! Подозрительно, не находите?...

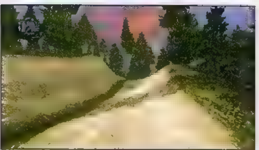


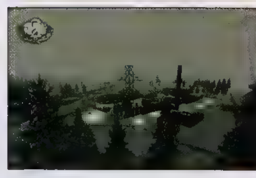
На долю Гэри, британского спецназовца, выпадают невероятно сложные задания, связанные с борьбой против фашистов. В процессе выполнения смертельно опасных миссий главному герою придется побывать во всех уголках света и уничтожить не одну дюжину супостатов.

ДОСЬЕ
Платформа: PC, PS2 Жанр: симулятор/action
Издатель: Take 2 Разработчик: Illusion Softworks
Интернет: http://www.hidden-and-dangerous.com
Дата выхода: TBA

А вообще, как уже говорилось, тактических элементов станет значительно меньше, если только они вообще не исчезнут. Отчасти это подтверждают и сами разработчики. Так, они говорят, что смерть одного бойца не играет такой роли, как в Hidden&Dangerous. (Если, конечно, этим бойцом не оказался главный герой игры). Если задуматься: действительно, какая разница – одним помощником больше или меньше, если существует возможность запросить подкрепление или, в конце концов, добиться победы одним Гэри. Конечно, разбрасываться боевыми ресурсами нам никто особенно не позволит, но то, что успех в большей степени будет зависеть от навыков, приобретенных в action-играх, сомнению не подлежит. Лично мне это представляется позитивным изменением. В конце концов, в Hidden&Dangerous наиболее безопасной тактикой была игра за снайпера, который каждые пять метров останавливался и внимательно рассматривал горизонт. Это довольно быстро надоедало. Хотелось схватить наперевес отобранный у фрица MP40 и бежать напролом, поливая плотными очередями появляющихся супостатов. В Hidden&Dangerous мы были лишены такой возможности, в **Hidden&Dangerous 2** нехватка острых ощущений будет компенсирована на все сто процентов.





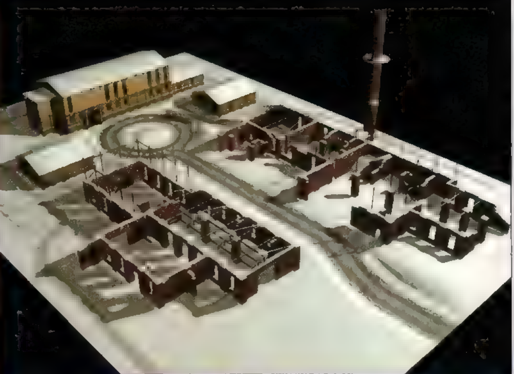

Разнообразие пейзажей и ландшафтов покоряет с первого взгляда.

Вообще, и наши товарищи по оружию будут вести себя совершенно иначе. Если в Hidden&Dangerous они были похожи на туповатых роботов, которые послушно выполняли приказы так, как они их понимали, то теперь бойцы будут больше похожи на людей. В частности, они научатся действовать сообща, окажутся более активны на поле боя и даже смогут самостоятельно собирать трофеи. Это впечатляет.

Вообще, искусственный интеллект оказался самой основной проблемой H&D. Или точ-







Не думайте, впрочем, что, столкнувшись с элитным батальоном СС, имеет смысл кричать: «Немец, сдавайся!» — и пугать вышколенных бойцов вермахта слепыми очередями. В такой ситуации, скорее, все-таки стоит спрятаться и попытаться уйти незамеченным. Хотя практически в любой ситуации в Hidden&Dangerous 2 можно проложить себе дорогу банальным огнем.

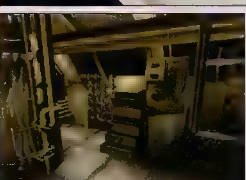
нее – причиной всех основных проблем. Наши противники, на самом деле, были исключительно тупы и преуспевали лишь благодаря фантастическим характеристикам, которыми их щедро наделили разработчики. Если фашист замечает ползущего солдата на расстоянии километра и открывает по нему прицельный огонь, значит, разработчики что-то упустили из вида. В Hidden&Dangerous этим «что-то» оказался искусственный интеллект. Теперь, естественно, обещается, что все будет лучше, правильнее и, главное, реалистичнее. Представьте себе, например, такую ситуацию: заснул часовой на своем посту. Ну, заснул и заснул, с кем не бывает. Может, он полдня на губной гармошке играл, о родных сосисках и баварском пиве мечтал, а потом взял и заснул в своих сладких арийских мечтах. Можно, конечно, человека не будить – проползти мимо. Можно его и застрелить, хотя, согласитесь, спящих часовых расстреливать – дело неблагородное. Но можно его также и разбудить. Конечно, в Hidden&Dangerous часовой бы в такой ситуации мигом достал свой проклятый MP40 и перестрелял бы спецназовцев как кроликов – те даже пикнуть бы не успели. Но в **Hidden&Dangerous 2** все действительно реалистично. Толчок в бок дулом автомата, фриц открывает свои глаза и... медленно поднимает руки вверх. Да-да, в **Hidden&Dangerous 2** существует возможность брать пленников. Непонятно пока только, зачем они нужны. Было бы весело, если бы у пленных можно было бы выпытывать пароли, заставлять их открывать двери или даже использовать в качестве заложников. Не думайте, впрочем, что, столкнувшись с элитным батальоном СС, имеет смысл кричать: «Немец, сдавайся!» – и пугать вышколенных бойцов вермахта слепыми очередями. В такой ситуации, скорее, все-таки стоит спрятаться и попытаться уйти незамеченным. Хотя практически в любой ситуации в **Hidden&Dangerous 2** можно проложить себе дорогу банальным огнем.

Миссии станут еще более разнообразными. Во-первых, их действие будет проходить во всех уголках мира. Что вы скажете, например, о заснеженных норвежских островах? Или африканских пустынях? Или джунглях Бирмы? Или традиционных английских пейзажах? Кстати, чрезвычайно интересно, что нам придется делать в Англии... Во-вторых, разработчики обещают огромное количество интерактивных предметов. Наиболее интересны – транспортные средства передвижения. Если вы помните, не было ничего приятнее в Hidden&Dangerous, чем прокатиться на грузовике или, на худой конец, мотоцикле с коляской, а миссия, в которой мы пробивались через линию фронта на угнанном у немцев броневике, до сих пор вызывает необычные ощущения. Во второй части игры разработчики перещеголяли сами себя... В частности, сообщается, что нам будет дозволено летать на самолете... Причем, не просто летать, а управлять им. Возможности движка... впрочем, о нем чуть позже.

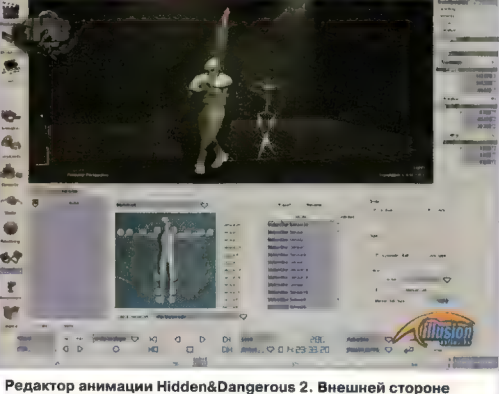
Проработка физической модели вряд ли сможет вызвать какие-либо нарекания со стороны самых въедливых критиков. Так, например, физические свойства одного из автомобилей описывают около 150(!) характеристик. Не забывайте при этом, что **Hidden&Dangerous 2** не автосимулятор, а, скорее, симулятор спецназа. Даже стрелять в игре придется с оглядкой на физическую модель.

Игра избавится от многих странностей первой части серии. Если вы помните, раньше суперкрутые спецназовцы умирали, заходя в водоем глубже, чем по колено. Теперь они, наконец, научатся плавать. Разработчики говорят, что с плаванием вообще будет связано множество миссий и без него теперь буквально никуда. Если я узнаю, что спецназовцы в **Hidden&Dangerous 2** научатся по-человечески прыгать, я, наверное, буду самым счастливым человеком на Земле.

Перейдем к тому, о чем в последнее время говорят в первую очередь, к графике. С технологической точки зрения игра действительно внушает уважение. Движок Insanity II должен оправдать все наши самые лучшие надежды. Гигантские открытые пространства, настоящие леса, незначительные детали внутри помещений, огромное количество полигонов, проработанные модели персонажей, огромные объекты, традиционно великолепные спецэффекты... Просто перечислять то, что уже сейчас видно на скриншотах, можно крайне долго.







Редактор анимации Hidden&Dangerous 2. Внешней стороне дела разработчики уделяют очень много внимания.

Hidden&Dangerous 2 – окажется, конечно, типичнейшей игрой для своего времени. Но это не причина для того, чтобы клеймить разработчиков в предательстве и халтуре. Нас ждет по-настоящему классная игра. Отличающаяся от своей предшественницы лишь тем, что она стала более доступной, понятной и красивой. А кто из вас сможет сказать, что это плохо?



КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ

ИГРУШКИ

ИГРУШКИ
2150: ВОЙНА МИРОВ
МОРСКИЕ ТИТАНЫ
ОКЕАН ЭЛЬФОВ
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР
ОГНЁМ И МЕЧОМ
ГОРЬКИЙ-18
ГОРЬКИЙ-17
НЕ ТОРМОЗИ!
ЯРОСТЬ
ВОЙНА И МИР
ДОН КАПОНЕ

STAR TREK «ОТВЕРЖЕННЫЕ»

ТРЕХМЕРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ-ACTION. ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ВСЕЛЕННОЙ STAR-TREK В ОСНОВЕ ТЩАТЕЛЬНО ПРОРАБОТАННОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ.

www.snowball.ru/ot

7.3 / 10	8.4 / 10	5 / 5	5 / 5
Страна Игр	Навигатор	Gameport	РусЕфЕкации

«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ»

ТРЕХМЕРНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. HOMEWORLD ПО АТМОСФЕРЕ, TOTAL ANNIHILATION ПО ИГРОВОЙ МЕХАНИКЕ.

www.snowball.ru/zp

8.0 / 10	7.6 / 10	4.5 / 5	5 / 5
Absolute	Навигатор	Gameport	РусЕфЕкации

«2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ»

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ТРЕХМЕРНАЯ СТРАТЕГИЯ. ПРОДОЛЖЕНИЕ «2150: ВОЙНА МИРОВ». НОВЫЕ СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ ЕВРОАЛЬЯНСОМ, АТЛАНТИЧЕСКИМ СОЮЗОМ И ДЕТЬМИ СЕЛЕНЫ.

www.snowball.ru/ds

7.3 / 10	9.0 / 10	7.5 / 10	5 / 5
Страна Игр	Игромания	Absolute	РусЕфЕкации

ИГРУШКИ
ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ
2 CD



1С

123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru www.1c.ru, admin1c@1c.ru

SIMSVILLE

Maxis сейчас должен завидовать буквально каждый разработчик PC игр. Создатели The Sims в настоящее время занимаются неспешным сбором богатого урожая, который принесла всего одна, хотя и довольно оригинальная идея Уилла Райта. Временами хладнокровие Maxis, которая ведет себя сейчас необычайно правильно и последовательно, раздражает. Еще больше раздражают восторги публики, которая приходит в восторг при виде кучки пикселей, залезающей в душевую кабинку.

Я предсказал успех игры за год до ее выхода, когда многие все еще продолжали сомневаться в серьезности намерений Maxis. Я с восторгом принял The Sims и назвал игру революционной. А потом несколько месяцев с недоумением наблюдал, как революционность оборачивается попсовостью, как Maxis сознательно замораживает развитие гениальной идеи Райта, как тысячи геймеров с необычайным энтузиазмом выкачивают из Интернета предметы, обои, скины... Сейчас The Sims практически ничем не отличается от иного симулятора оленей. Дальнейшее развитие событий можно легко предсказать. Еще пяток add-on'ов, expansion pack'ов и игр-паразитов, вроде **SimsVille**. Годика через два Maxis непременно подарит нам Sims II. В игре можно будет строить трехэтажные дома, играть с видом от первого лица и заходить в гости к соседям. Поклонники Maxis в экстазе отвалят очередную порцию зеленых, а та примется клепать очередные и внеочередные add-on'ы. Путь наименьшего сопротивления, по которому движется сейчас один из лидеров индустрии PC игр, лично мне не внушает большого доверия.

Строго говоря, в настоящей статье речь пойдет не о Sims. Речь пойдет о **SimsVille**, игре, призванной паразитировать на поднявшейся волне успеха. Вообще говоря, со времен E3'2000 изменилось не многое. Вообще создается такое впечатление, что Maxis остановила работу над проектом до лучших времен. То есть до тех пор, пока The Sims не успеет наскучить широкой игровой общественности. **SimsVille** сам по себе не представляет ничего особенного, это сравнительно простоватый симулятор образа жизни американского провинциального города.



Если вам хоть раз приходилось бывать в американской деревне, то вы навсегда должны были бы запомнить умиротворяющую атмосферу провинции, буржуазный дух спокойствия, безмятежности и размеренного образа жизни. Собственно, такой быт воспевается в **SimsVille**. Успех игре уже обеспечен. Большинство игроков любит буржуазный быт, как показывает пример с The Sims. Возможно, просто многим хочется посмотреть на себя с такой виртуальной стороны.

Игровой процесс **SimsVille** непосредственно связан с The Sims. Вообразите себе несколько десятков знакомых домиков, в которых живут знакомые семьи. Только теперь вы будете иметь с ними дело не как с хозяевами домов, а как с жителями города. В общем, прежде всего, изменились масштабы. Теперь мы строим магазинчики, пивнушки, парикмахерские салоны, маленькие отделения банков, почты и пр. Все для того, чтобы жителям города было в нем хорошо и уютно.



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: симулятор
Издатель: Electronic Arts Разработчик: Maxis
Интернет: http://simsville.ea.com/
Дата выхода: вторая половина 2001 года

Как и в The Sims, основная цель игры – удовлетворить все потребности наших драгоценных горожан. Горожанам необходимо работать, развлекаться, кушать, покупать товары первой необходимости, общаться друг с другом и культурно развиваться. При этом горожане будут сильно расстраиваться, если у них в доме исчезнет фарфоровая статуэтка или случится пожар. Удовлетворяем мы все эти понятные, мещанские, как сказали бы лет двадцать назад, потребности, просто размещая в городе соответствующие здания.

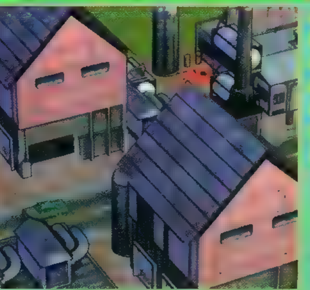
Работать люди хотят? Пускай трудятся на небольших мануфактурах или протирают штаны в конторках. Развлечься им необходимо после трудового дня? Что ж, на то есть небольшие кинотеатры и провинциальные драмтеатры. Кушать им теперь хочется? Один маленький ресторанчик и парочка забегаловок решат все проблемы. До-

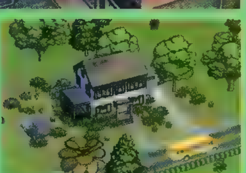


Как видите, ваш городок не отличается большим разнообразием.




Интересно, что делают здесь пожарные? Пожара вроде нет...





мохозяйкам срочно необходим стиральный порошок? Они смогут приобрести его в небольшом хозяйственном магазине. Граждане хотят одевать по последней провинциальной моде? Пусть одеваются в городском ателье. А теперь тому толстяку хочется поделиться сплетнями о соседе, которого бьет жена? В пивнушку – там его с удовольствием послушают его старые друзья по колледжу. Неужели кому-то еще приспичило поднять свой культурный уровень? Тогда придется открыть небольшой городской музей, в котором хранятся самые что ни на есть провинциальные экспонаты в количестве пяти штук. Ну, а для маленьких американских детей необходимо открыть маленькую американскую школу – тогда оболтусы будут получать образование вместо того, чтобы шляться по улицам.

Для обеспечения безопасности городу совершенно необходим полицейский участок и пожарный департамент. Конечно, с течением времени потребности у жителей заметно подрастут. Из какого-нибудь Бургервилля приедет к своей двоюродной сестре дородная тетушка и непременно расскажет о том, какой у них замечательный фитнесс-клуб открылся. Конечно, двоюродная сестра, такая же, кстати, дородная тетушка, сразу же возжелает такой же фитнесс-клуб. Только, чтобы еще с бассейном.

Возможно, что некоторым жителям вашего города удастся реализоваться древнюю американскую мечту – разбогатеть. Миллионеры – люди куда более придирчивые, они с большой радостью уедут в Беверли-Хиллз, если вы не сможете обеспечить им в городе достойного существования. Специально для разбогатевших товарищей придется построить какой-нибудь ювелирный магазин или даже открыть яппи-клуб.

Интересна ли окажется игра в результате? Возможно. К сожалению, Maxis все последнее время воздерживается от комментариев относительно проекта, находящегося в разработке, и это наталкивает на разного рода размышления. Во-первых, не собирается ли компания вообще отменить **SimsVille**? Во-вторых, не думают ли разработчики о тотальных изменениях в игровом процессе? В любом случае вопросы эти открыты, и ответы на них мы можем получить в любой момент.

С графической точки зрения **SimsVille** на настоящий момент уродлив. Очевидно, что дизайнеры хотели придать городу мягкие, ироничные очертания, но грубоватый карандашный рисунок в лучшем случае не производит никакого впечатления. Не думаю, что финальная версия игры будет иметь что-либо общее с тем, что вы можете видеть сейчас на картинках.

По нашим предположениям **SimsVille** может выйти осенью этого года. Не исключено, что проект окажется долгостроем, не исключено также, что его постигнет судьба SimMars. Однако будем смотреть в будущее с оптимизмом и надеяться, что Maxis сможет принять правильное решение, которое пришлось бы по вкусу, прежде всего, нам.

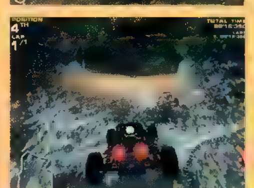
OFF-ROAD REDNECK RACING

Вячеслав Назаров

Оказывается, красномордые американские фермеры занимаются отнюдь не только установлением контактов третьего уровня с коварными инопланетянами, как можно было бы решить по старой, но симпатичной игре Redneck Rampage. Помимо этого они еще периодически развлекаются, устраивая безумные гонки на выживание.

В качестве гоночных средств используются, конечно же, национальные фермерские автомобили-внедорожники. И в самое ближайшее время почувствовать себя торжествующим красноносым крестьянином, на джипе обновляющим путь, сможет любой желающий. Для этого нужно всего лишь дождаться выхода игры **Off-Road Redneck Racing**. Этот новый проект компании 14 Degrees East, по заявлениям разработчиков, будет представлять собой, как видно из названия, именно автогонки на громадных четырехколесных монстрах. Разумеется, игра, воссоздавая образ американского юга, всем своим видом станет вызывать устойчивые ассоциации с оригинальной Redneck Rampage. Но кто старое помянет – тому глаз вон, как сказал хирург, наклоняясь со скальпелем к глазу больного, не вовремя вспомнившего о последней неудачной операции.







Впрочем, без воспоминаний об игре, давшей путевку в жизнь новому проекту, все же обойтись не удастся. Дело в том, что **Off-Road Redneck Racing** с первых своих кадров заставляет задуматься о парочке наиболее отвратительных, мерзких и гадких виртуальных персонажах, когда-либо существовавших по ту сторону монитора. Речь идет о Леонарде и его товарище Буббе, хорошо знакомых нам по Redneck Rampage. Присутствие этих крокодилов незримо ощущается в каждой строчке кода новой игры, над которым прямо в данный момент трудятся несчастные программисты 14 Degrees East.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: racing
Издатель: Interplay Разработчик: 14 Degrees East
Онлайн: http://www.interplay.com
Дата выхода: II–III квартал 2001

Сразу откажитесь от попыток насадить в мире Off-Road Redneck Racing хоть какую то культуру вождения. Виртуальные соперники не оценят. Впрочем, любой человек будет чувствовать себя на просторах новой игры, как дома.

Иными словами, уважаемые читатели, сразу откажитесь от попыток насадить в мире **Off-Road Redneck Racing** хоть какую-то культуру вождения. Виртуальные соперники не оценят. Впрочем, любой человек, который хотя бы раз в жизни передвигался по дорогам или бездорожью (что суть одно и то же) нашей необъятной Родины, будет чувствовать себя на просторах новой игры, как дома. Остальным, чтобы не расстраиваться и не расчетверяться, рекомендуется поспешить сделать суицид. Хотя бы виртуальный. После нескольких минут жизни в **Off-Road Redneck Racing** они наверняка смогут придумать оригинальный способ покинуть этот жестокий мир. Например, такой: одеть акваланг, взять веревку, одним концом привязать ее к плите обедненного урана, а другой конец завязать вокруг шеи скользящей петлей. После следует броситься в озеро жидкой ртути. Акваланг не даст задохнуться сразу. В то же время плита будет тянуть вниз, а ртуть – выталкивать вверх. В результате произойдет повешение в положении «вверх ногами». Вполне в духе фермеров-автолюбителей.



Тем же, кто все же решится бросить вызов и пару кирпичей зарвавшимся любителям дешевого виски и дорогой автотехники, придется смириться с тем, что свой путь к вершине мира в **Off-Road Redneck Racing** им придется начать в качестве водителя четвертого дивизиона. Несмотря на то, что «четверочников» никто не уважает, при определенном упорстве игроки смогут добиться значительных результатов. Благодаря участию во всех заездах, в которые их не побрезгуют пригласить, они получат возможность повысить уровень своего виртуального alter ego. В свою очередь, это с пугающей неизбежностью приведет к тому, что на гонщиков начнут сыпаться предложения от различных команд, мечтающих заполучить в свои списки таких талантливых ребят. Ну а дальше, сами понимаете, недалеко до внимания спонсоров, которое, наконец-то, позволит ответить на извечные вопросы: в чем смысл жизни и где же раздобыть на нее денег? Постепенно набираясь опыта, обрастая полезными связями и волосами, получая от спонсоров различные материальные блага, игроки будут перемещаться во все более высокие дивизионы. А там недалеко и до Сельского Чемпионата по Гонкам, о победе в котором мечтают все нормальные фермеры...

В **Off-Road Redneck Racing** водителям придется участвовать в состязаниях, устраиваемых и днем, и ночью, и даже во время трансляции передачи «Полевой патруль», рассказывающей об ужасах автосельского бездорожного движения. При этом световые эффекты, сопровождающие восход или закат, по словам разработчиков, будут настолько красивыми, что их



вид покажется большинству фермеров даже более прекрасным, нежели образы колосящейся свеклы или телящихся свинок.

Разумеется, заезды будут отличатся друг от друга не только временем суток, когда они станут проводиться, но и погодными условиями, с которыми придется считаться гонщикам. Стоит сразу отметить, что ливень во время усушки и засуха в разгар сезона дождей окажутся для **Off-Road Redneck Racing** совершенно обычным делом. А поскольку погода в игре станет меняться с пугающей регулярностью, то можно с уверенностью сказать, что каждая гонка будет по-своему уникальна. И если учесть, что всего в **Off-Road Redneck Racing** разработчики обещают включить 24 трассы, расположенные в шести оригинальных районах, то становится очевидным, что скучать гонщикам будет просто некогда.

Немало хлопот обещает вызвать выбор автотранспортного средства. Ведь в **Off-Road Redneck Racing** в распоряжение игроков поступят ни много, ни мало – 48 машин. При этом они будут поровну разделены между тремя группами: джипами, пикапами и просто внедорожными чудовищами. Разумеется, каждый автомобиль в игре сможет похвастаться тем, что обладает уникальными характеристиками. Самое удивительное, что эти характеристики в полной мере будут оказывать влияние на поведение машины на трассе. Благодарить за это стоит физическую модель **Off-Road Redneck Racing**, которая, возможно, в будущем станет образцом для подражания для многих разработчиков.

При этом в игре на высоком уровне обещает оказаться и система повреждений. В результате аварий, которые непременно будут случаться на каждом шагу, поскольку окружение в **Off-Road Redneck Racing** полностью интерактивно, кузова машин станут деформироваться по всем законам жанра. Разумеется, коснутся повреждения и внутренних узлов. Например, двигатель по мере разрушения будет выпускать на волю своих лошадок, постепенно теряя мощность и желание продолжать соревнования.

Слава компьютерным Богам, что игроки смогут легко и непринужденно заниматься ремонтом и доработкой своих железных товарищей, чтобы те были способны составить достойную конкуренцию вражеским агрегатам. При этом в **Off-Road Redneck Racing** планируется наличие такого большого количества возможностей настройки автомобилей, что кажется, что машины смогут стать просто живыми существами, которые нетрудно полюбить. Поэтому, если вам однажды захочется разобрать старого доброго железного друга в пользу нового любимца, стоит задуматься, принесет ли это душевное спокойствие? Навряд ли. И примеров тому масса. Особенно в литературе. Так, однажды знаменитому Малышу понадобился мотор для новой лодки. Конечно, ребенку было очень жаль Карлсона, но мотор на тот момент был для него важнее. В итоге он получил то, что хотел, но летающее существо было уже не вернуть... Так что, когда вы соберетесь сменить свой старенький автомобиль на новую машинку, вспомните, как вы рассекали на нем просторы американщины... Возможно, и расставаться-то после этого не захочется. Не захочется? И не надо! С любимыми не расставайтесь. А гибкость настройки стальных пони в **Off-Road Redneck Racing** непременно позволит добиваться победы на своем любимце в самых разных соревнованиях.

Таким образом, перед нами вот-вот окажется весьма приятная игра. Являясь оригинальным проектом, она обещает вобрать в себя дух разухабистого веселья и бесшабашности, которым славилась старенькая Redneck Rampage. Судя по всему, именно благодаря **Off-Road Redneck Racing** с экранов мониторов на нас вновь повеет ароматом свинарников, дешевого виски, и мы снова почувствуем полное единение с простым рабоче-крестьянским народом. Хотя бы в виртуальности.

ЭКСПЕРТЫ: Виктория **КАЗАРИНА**

ГРАН-ПРИ ПО MAGIC THE GATHERING ЕДЕТ В МОСКВУ

Весной столицу ожидает наплыв гостей из разных стран. 21 и 22 апреля [illegible] и станет понятно, что россиян ожидает поистине грандиозное событие.

http://www.gameland.ru

«**Magic**» появился на свет в 1993 году и за время существования успел объединить людей разных возрастов со всего мира. Миллионы людей в Англии, Германии, Америке, Японии, а в последние годы и в России в едином порыве покупают игровые наборы, собирают необходимые колоды карт, играют, ездят на соревнования, выигрывают призы, знакомятся и дружат. У них есть общие кумиры — человек создавший игру, художники, оформляющие ее, и победители чемпионатов. У них есть общая цель — выигрывать. У них есть общий интерес — «**Magic:the Gathering**».

Что это такое и с чем его едят?

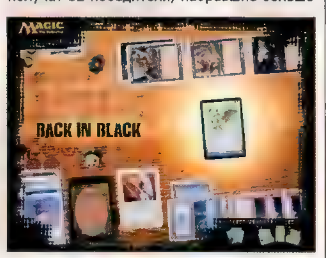
«**Magic**» — интеллектуальная настольная игра. Но это не лото, не шахматы, не «монополия» и даже не карты. Хотя играют в «**Magic**» именно карточками, только не пиками и бубнами, а красочными карточками, каждая из которых имеет в игре свою силу. И важно не только, то какой ход выберет участник среди многообразия игровых комбинаций, но и карты какого уровня составляют его колоду. Ведь у каждого игрока своя личная колода, которую он пополняет, обмениваясь с друзьями редкими экземплярами, покупая новые наборы карточек. Те, кто увлекается «**Magic**» уверяют, что она затягивает покруче компьютерных игр. Возможно, поэтому всего за восемь лет существования игра стала столь популярной во всем мире.

«**Magic**» — это поединок магов. Каждый участник может почувствовать себя могущественным волшебником, повелевающим стихиями и черпающим в них свои силы, может вызывать к жизни самых диковинных героев и управлять ими, создавая непобедимую армию. Существуют карты 5 цветов, у определенного цвета свои особенности в игре. Карты каждого цвета делятся на три разновидности: карты, необходимые для получения магической энергии, необходимые для вызова существ и карты-заклинания. Вызванными существами можно атаковать противника, который, в свою очередь, может защититься своими существами и заклинаниями. Цель игры — победить своего соперника, лишив его всего запаса жизней.

Все в наших руках

Все желающие, будь то школьник-новичок или профессионал с многолетним стажем, будут зарегистрированы комиссией турнира. Затем компьютер «вслепую» разобьет участников по парам и начнется грандиозное соревнование, которого с таким нетерпением ждут поклонники «**Magic**». Преимущество выбранной системы оценки результатов в том, что даже проигравший в первом туре не «вылетает» из турнира со свистом, а продолжает борьбу с товарищами по несчастью, оказываясь тем самым на нижнем игровом уровне, но, продолжая претендовать на награду.

А на награды организаторы московского Гран-При не поскупились — общий призовой фонд составляет $25000 США. Призы получат 32 победителя, набравшие больше



всего очков по результатам двухдневного соревнования и участники с самым низким рейтингом.

Главное морально настроиться на победу и стремиться к ней по всем правилам игры. Однако и к поражению надо быть готовым, нужно уметь проигрывать. В любом случае присутствие на московском Гран-При может стать весьма полезным. Ведь только 21 и 22 апреля в Новом Манеже можно будет окунуться в накаленную атмосферу настоящих серьезных соревнований, поиграть с профессионалами мирового масштаба, познакомится с новыми людьми и даже получить автограф художника на любимой игровой карте. А во второй день проведения Гран-При будут организованы многочисленные минитурниры самых разных видов игр для всех желающих.

Особое приглашение интересующимся, но по каким-то причинам не играющим! Приходите «болеть»! В любом спорте или игре важна поддержка. Ведь не зря сотни болельщиков сопровождают свои любимые команды по футболу или хоккею на все их выступлениях.

НАШИ игроки в «**Magic**» добивались различных успехов, но пока ни разу не занимали первых мест на международных турнирах. Говорят, дома стены помогают, так это или нет, узнаем после подведения итогов Гран-При, однако, уверенна, что сильный тыл не менее важен для НАШИХ будущих победителей.

Магическая Москва

До сегодняшнего дня все крупные международные соревнования по «**Magic: the Gathering**» проводились в разных странах, но только не в России. Теперь же, пусть всего на два дня, Москва вправе называться «магической» столицей. Именно в наш город приедут сотни игроков и болельщиков, среди которых и довольно весомые в области «**Magic**» имена. Именно на наш город через телевизионный экран будут смотреть с замиранием сердца любители этой игры во всем мире. Именно мы можем стать основными участниками и болельщиками.

Мне удалось связаться с Феликсом Хубрэхстом (сотрудник компании **Wizards of the Coast**, организатор турниров по всей Европе) и поинтересоваться, почему именно Москве выпала честь провести Гран-При?

— В последние годы «Magic» стала довольно стремительно заполнять игровое пространство в Восточной Европе. В России появилось много игроков довольно высокого уровня, да и простых любителей становится с каждым годом все больше. Однако очень не многие российские игроки могли бы позволить себе поездку на турнир, например, в Америку. Отчасти поэтому мы сочли нужным «привезти» Гран-При в Москву. К тому же у вас очень красивый город с богатой историей и интересной современностью. Думаю, игроки из разных стран с удовольствием воспользуются возможностью познакомится с московскими достопримечательностями после напряженных соревнований.

Итак, свершилось! Международное соревнование по «**Magic: the Gathering**» в Москве. Это наша удача! Это наш шанс! И, возможно, нет, скорее всего, наша победа! Вся надежда на ВАС, российские любители «**Magic**», не подведите. Успеха!

Новый Манеж
21 - 22 апреля 2001 года

MAGIC The Gathering
GRAND PRIX

PRO TOUR

Гран-При в Москве "Magic: The Gathering"

Гран-При [illegible] часов [illegible] игры и супер-[illegible] встреча с [illegible] и участие в side event-ах.

Формат: Block Constructed. Место проведения: 103009, Москва, Новый Манеж. Георгиевский переулок, [illegible] строение 3. Регистрация и дополнительная информация [illegible] 78-76, www.sargona.ru



ИГРОТОК

ТЗ



СТРАНА ИГР



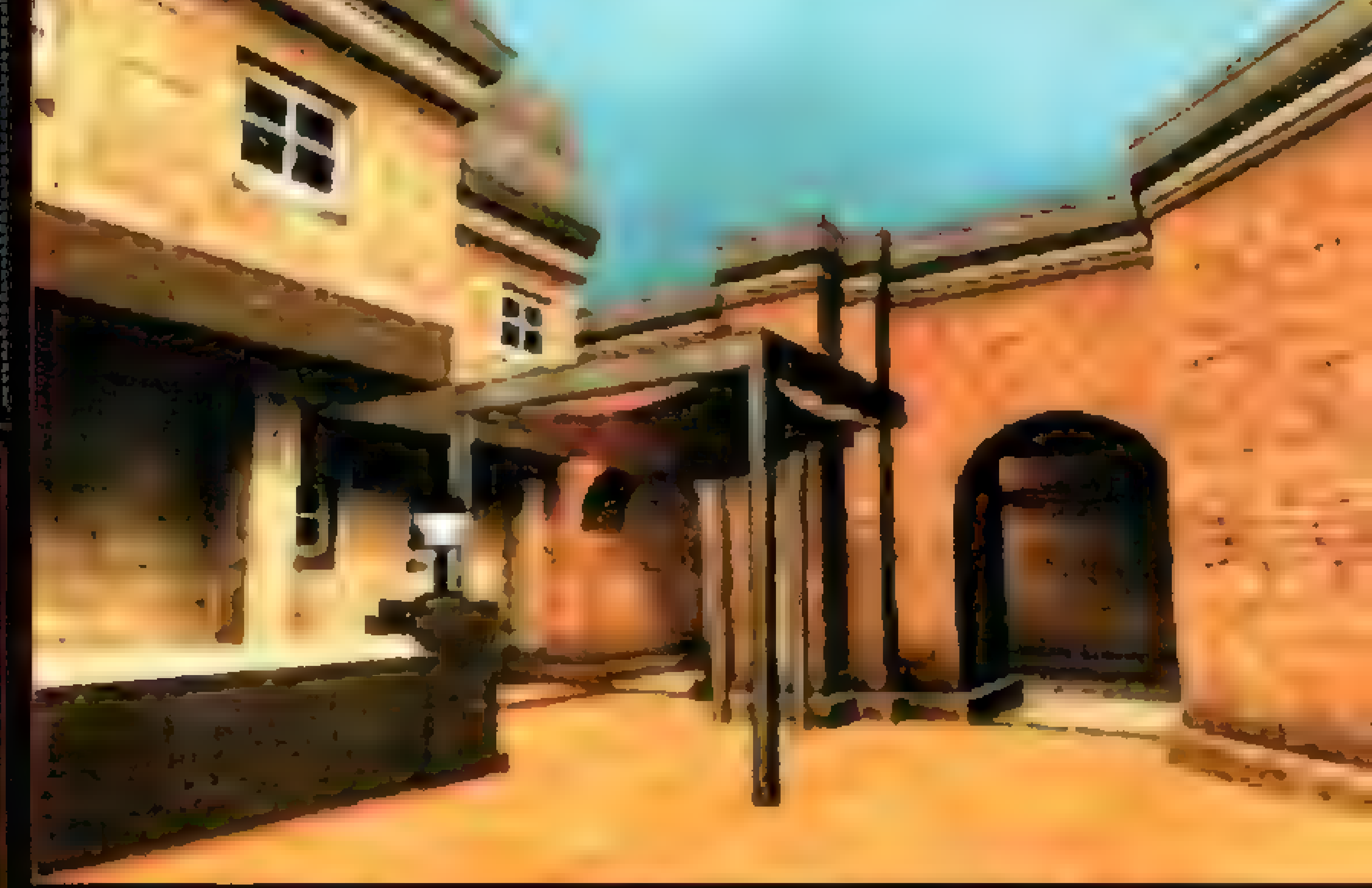
THE WORLD IS NOT ENOUGH

Олег Кафаров

И снова Бонд. Джеймс Бонд. И вновь проект Electronic Arts берет за основу очередной блокбастер MGM Studios и воплощает его в сюрреалистичном трехмерном полигонном мире. На этот раз секретному суперагенту предстоит осваивать Sony PlayStation 2 и PC.

Сейчас разработкой проекта занимается не Rare, а именно Electronic Arts, купившая недавно у MGM Interactive Studios, Danjaq и LLC права на выпуск игр с Джеймсом Бондом в главной роли. На самом деле, продукт под названием **The World Is Not Enough (TWINE)** уже появился и на Nintendo 64, и на PC, и на PlayStation One. Теперь же настал черед PlayStation 2. Но только не стоит наивно полагать, что все одноименные проекты на четырех разных форматах ничем друг от друга не отличаются! Напротив, в каждом из них есть какая-то изюминка, отличающая его от других. Вот только на PlayStation 2 эта «изюминка» особенно заметна! Но – обо всем по порядку.

Итак, как вы уже, наверное, заметили, релиз версии **TWINE** для PlayStation 2 несколько раз переносился на более поздний срок (изначально проект планировали выпустить к Рождеству 2000 года). Все дело в том, что команда разработчиков из Electronic Arts под



руководством Жона Хорсли (Jon Horsley) решила превратить **TWINE** в лучшую игру о Джеймсе Бонде всех времен и народов, сместив с Олимпа слишком засидевшуюся там Golden Eye. И если на остальных форматах ей это навряд ли удалось (на PlayStationOne **TWINE** явно не дотягивает до шедевра), то с версией на PlayStation 2 такого промаха Electronic Arts не потерпит. Именно поэтому трудяги-разработчики денно и нощно корпят над проектом, чтобы «довести его до ума». И что же нам следует ожидать? А ждать нам следует одного из самых грандиозных проектов этого года на PlayStation 2, чьи невиданные доселе мощности, в сочетании с ярким талантом ребят из Electronic Arts, готовят произвести на свет самого впечатляющего полигонного Джеймса Бонда, когда-либо виданного.

В **TWINE** Джеймсу вновь придется сражаться против... э-гхе... русских. Суперагенту предстоит изучить десять самых разнообразных локаций, разбросанных по всему земному шару. Все миссии полностью повторяют закрученный сюжет одноименного фильма. Но на этот раз некогда основное задание «убей-все-что-движет-

Платформа: PlayStation 2 Жанр: Action
Издатель: Electronic Arts Разработчик: EA Studios
Онлайн: www.eagames.com
Дата выхода: II квартал 2001

ся-на-экране» отошло на второй план. Теперь для преодоления очередной миссии геймеру потребуются недюжинная смекалка и умение в определенный момент принять одно-единственное правильное решение, от которого будет зависеть исход миссии.

Да, не удивляйтесь, прохождение TWINE отнюдь не прямолинейное. Напротив, по ходу игры вам придется принимать решения, которые в корне могут изменить дальнейший ход событий. Нельзя не отметить тот факт, что сами миссии в TWINE будут намного больше по своему объему, нежели те, что мы видели на других платформах. По этому поводу, кстати, прошла достаточно любопытная информация о том, что каждая из десяти миссий будет также разделена на несколько сегментов, так называемых подмиссий. Дело в том, что Electronic Arts, естественно, с разрешения MGM Studios, немного разнообразила сюжетную линию, еще больше обогатив ее различными не представленными в фильме событиями. Чего только не делает Жон Хорсли, чтобы обойти Golden Eye! Все его старания, безусловно, похвальны. Остается только надеяться, что при всех своих непомерных амбициях он не исказит главную интригу до полной неузнаваемости.

Помимо того, что главному персонажу придется уничтожать встречающихся на пути врагов, Джеймсу также предстоит спуститься на лыжах по крутым горным склонам Кавказа, вдоволь набегаться по запутанным улочкам города контрастов Стамбула, исследовать русскую атомную подводную лодку, а также от души наиграться в казино. Все это сделано исключительно для того, чтобы сделать проект незабываемым. Ведь помимо того, что одна из главных целей Electronic Arts – побить рекорд Rare, TWINE является также ПЕРВЫМ шутером от первого лица на PlayStation 2! Господин Хорсли решил отказаться от жанра стрелялки от третьего лица, потому что, как он сам заявил, хочет представить мир TWINE так, как видит его своими глазами Бонд.

В игре доступно огромное количество самого разнообразного оружия, начиная от «примитивного» BGK-74 и заканчивая мощными базукой и гранатометом. На ваш выбор также большое количество самых разных разработок из Q-Lab, призванных обогатить арсенал Бонда такими любопытными вещицами, как уникальные рентгеновские очки и подслушивающие жучки. По сравнению с Tomorrow Never Dies, в TWINE заметно улучшилась система управления. Теперь игроку не надо будет сузорожно думать о том, как бы ему не промахнуться, совершая очередной решающий выстрел. Еще одно нововведение для версии на PlayStation 2 заключается в возможности «отражения» пуль от твердых объектов. Так, если раньше пули просто оставляли на стенах свои следы, то теперь пули под правильным углом будут отлетать от стен и таким образом способны поразить ничего не подозревающего врага, например, сзади. Очень качественно проработанной оказалась сама анимация ваших многочисленных противников – мало того, что движения их ритмичны и достаточно плавны, так еще при поражении их в определенные части тела они будут хвататься именно за них. Например, если вам удалось прострелить плечо, то ваш враг, корчась от боли, станет пытаться остановить кровь, но при этом не упадет замертво, если ногу – начнет хромать, если же голову – то тут уж наступит мгновенная смерть. Искусственный интеллект соперников находится на высоком уровне развития, помогая им в определенных ситуациях не идти на прямую конфронтацию, а затаиться в укромном уголке и ждать нужного момента, чтобы нанести решающий удар. Так что в лице многочисленных соперников вы встретите хитрый, предусмотрительный и коварный искусственный интеллект. Многие объекты в TWINE стали интерактивными. Еще одна достаточно любопытная фенечка, способная сразу привлечь внимание, – оживленные городские улицы. Дело в том, что иногда Джеймсу придется в безумной гонке носиться по запутанным улочкам, например, Стамбула. Так вот, на пути Бонд иной раз будет встречать огромное количество людей. Если ваша цель – затеряться в толпе, спрячьте свое оружие. Если же, наоборот, хотите, чтобы вас пропустили – достаньте его, да лучше помощнее, чтобы при виде его люди в панике разбегались, уступая вам дорогу. Забавно, не правда ли?

Теперь давайте поговорим о продукте, рассматривая его с технической точки зрения. В принципе, дитя Electronic Arts по своему графическому исполнению ближе всего стоит к нинтендовской Turok II (при использовании дополнительного модуля памяти). TWINE полностью построена разработчиками на улучшенном движке, пожалуй, самого знаменитого шутера от первого лица – Quake III. Таким образом, в окончательном варианте проекта пред нами предстанет термоядерная смесь из Quake III и захватывающего сюжета Golden Eye. Просто ошеломляюще выглядят графические спецэффекты, несмотря на то, что мы привыкли к тому, что каждый проект с Джеймсом Бондом в главной роли призван удивлять суперсиликоновыми наворотами. Полупрозрачная дымка, клубы поднятой пыли, мощные, впечатляющие взрывы, невиданная доселе детализация уровней и шикарные световые решения – все это способно настолько увлечь геймера, чтобы ему захотелось вновь и вновь играть в TWINE не только ради того, чтобы пройти очередную миссию, а для того, чтобы просто еще раз насладиться уникальными графическими произведениями искусства! Например, в одной из комнат, где приходится побывать Бонду, мраморный пол настолько чист, что на нем, словно в зеркале, отражаются все, даже самые незначительные детали интерьера. А чего стоят модели главных персонажей! Прекрасно реализована мимика героев, их модели настолько реалистичны, что может показаться, будто вы смотрите художественный фильм. Не последнюю роль в этом сыграют появляющиеся на протяжении всей игры бесподобные видеовставки, повествующие о развитии сюжета.

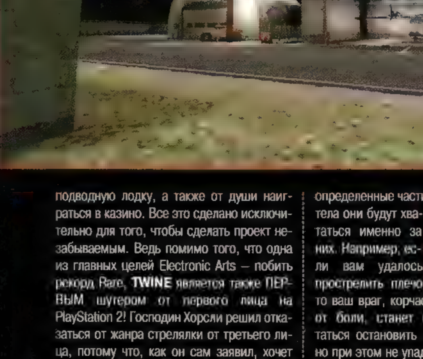


TWINE использует движок Quake 3 Arena, с которым Electronic Arts уже набралась опыта, включая и работу над специальной версией Quake 3 Revolution для PS2.

Выход TWINE на PS, на самом деле, пока находится под вопросом. Вероятно, игра выйдет только на PC, а для PS2 Electronic Arts сделает совершенно новую игру про Бонда.





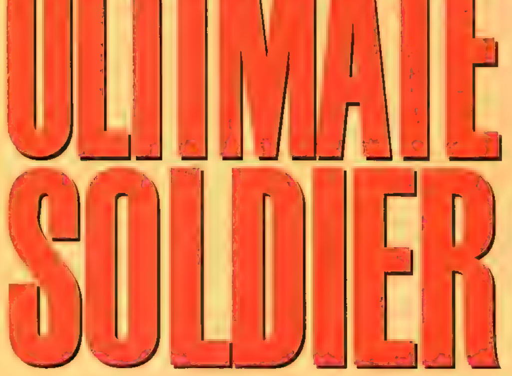


На сегодняшний день, по словам создателей, в TWINE одновременно могут принимать участие два человека. Однако есть предположение, что в финальной версии продукта эта цифра увеличится до четырех. К сожалению, проект не поддерживает возможность Интернет-плея.

Что же, на данный момент звезды благоволят Electronic Arts! У нас есть все основания полагать, что TWINE станет лучшей игрой о захватывающих приключениях Джеймса Бонда. Более того, это тот самый проект, которого пока так не хватает PlayStation 2 и которого так ждут многие из нас! Это еще одна победа разработчиков из Electronic Arts, еще один прекрасный подарок обладателям новой консоли и еще один повод всем остальным серьезно задуматься о приобретении PlayStation 2. TWINE в данный момент находится на завершающей стадии тестирования и вот-вот появится в продаже. Ждем-с!

Алексей Усачёв

GORE THE ULTIMATE SOLDIER



Порой мне кажется, что только очень ленивый человек, который вдобавок ко всему не знаком с игровым дизайном и программированием, может не поднять свой зад и не начать придумыватьигру в жанре 3D-action...

Уж сколько их (игр, а не ленивых задов) было придумано, а поток FPS так и не останавливается. В данном случае речь пойдет о детище трех кровожадных братьев: Joel'a, Rick'a и Nick'a Heunick (прямо семейный подряд какой-то). Все начиналось по накатанной схеме. Сначала обыграться до боли в запястьях в DOOM2 и все близлежащее, потом попробовать моделировать карты к этому DOOM2'у, потом с умным лицом почесать репу в затылке и задать самому себе вопрос: «А может, и мне стоит попробовать?». Вот так вот и появилась в 1997 году компания 4Drulers. Естественно, из грязи в князи никто там не прыгал. Компания около года набирала профессиональный штат и уже в '98 году всерьез принялась разрабатывать игру **Gore**, о которой и пойдет речь далее. Разработчики знали, что надо для хорошего дебюта, и, можно сказать, дебют этот состоялся.

Итак, гурманы-игропоедатели, на первое у нас сегодня предыстория. Руки... мыли?

Закроем глаза и представим себе середину XXI века. Перенаселенность (китайцы, наверное, постарались) и дефицит ресурсов привели к полному истощению всеми нами любимой планеты. Вспышка сильного аграрного вируса подкосила и без того малоплодородную планету, что привело к естественному вымиранию почти половины всего человечества. Так «все 5 миллиардов растерянных граждан в эпоху большой нелюбви» оказались разом на том свете от голода. Не смешно, конечно, а кому сейчас легко? Как ни странно, это не все. Мир, казалось бы, еще можно вернуть и спасти, на борьбу с бедствием идут ребята из UMC (United Marines Corp). Им в голову приходит идея создания уникального источника энергии. С помощью которого, по их мнению, можно вернуть планете былой вид и радость людям. Но не все так просто. С другой стороны, появляется некий засранец Брэйн (Brain), бывший военный стратег, который под шумок хочет взять инициативу в свои руки и управлять всем и вся. Но не так, как хотят люди, а так, как устраивает его банду. Естественно, такой расклад не устраивает UMC. Шансы на спасение планеты (не забывайте про энергетический ресурс) стремительно уменьшаются. Но и это еще не все. О новой находке каким-то образом узнали еще и инопланетяне, которые тоже не прочь поживиться халявными ресурсами и поработить Землю, дабы превратить ее в колонию. Короче, ситуация, прямо скажем, мерзкая...



ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: 3D-action Издатель: TBA
Разработчик: 4D Rulers Software Интернет: http://www.4drulers.com Компьютер: PII 400, 64MB Ram Дата выхода:



На борьбу с негодяями посылается штатный сотрудник UMC Jack Frielding – настоящий знаток своего дела. Ему дано ответственное задание: устранить шайку Брэйна, зеленых человечков и всех, кто помешает нормальному восстановлению голубого шарика, именуемого Землей... Ну что, каково вам после такой завязки? Кушать еще хочется? Ну, тогда поехали дальше.

На второе у нас как раз самое вкусное

Итак, чем же нас решили заарканить три брата-разработчика? Все очень просто. Тем, что у вас, наконец, появится возможность после релиза игры получить совсем другие ощущения от 3D-action'а. «Что? – вскрикните вы, – а как же моя квака или анрил-тарнамент?» Не торопитесь. Сначала прочитайте до конца, что нам обещают преподнести на блюдечке в скором времени.

Начнем с самого главного для игры подобного жанра – движка. Тут я могу вас обрадовать. Компания 4Drulers вооружилась серьезно, когда взяла в эксплуатацию движок, именуемый Amp3D, написанный и продолжаемый совершенствоваться компанией Slam Software. Это, можно сказать, прорыв в играх подобного жанра. Основная особенность Amp3d – это «skeletal animation system», что означает, что двигаться в игроке будет все: руки, ноги, голова, пальцы, (возможно, уши и нос :)). Причем очень реалистично. Опять же, исходя из этого нововведения, игрок сможет делать все мыслимые и немыслимые вещи, как-то: улыбаться или сердиться, вертеть головой и т.д. Согласитесь, приятно видеть застывшую гримасу ужаса на лице поверженного противника. Правда, не стоит и переусердствовать с использованием патронов на полную катушку. Я забыл напомнить, что в игре предусмотрен полный damage mapping, что означает, что «убить и изгадить» можно все и везде. Да, да, пришибив врага, будь осторожнее. Оставшееся от него оружие можно тоже случайно разнести в щепки, и не только оружие. Аптечки, броня, стены, стекла, деревья... Можно также не пожалеть патронов и разукрасить пулями какую-нибудь стенку словами: «Здесь был злой ламер Вася». Еще стоит отметить тот факт, что игра практически полностью может быть подстроена под игрока, то есть изменение интерфейса игры, изменение параметров игры с программной точки зрения, а не банальными настройками в разделе «меню». Впечатляет, поди? Читай дальше!







На третье в нашем меню то, что будет называться игрой

Что ж, и об этом есть чего сказать. Вообще, по задумке разработчиков, игре предполагается стать в большей степени сетевой, нежели «оффлайновой», но не расстраивайтесь, они думают обо всех, и поэтому, даже если Интернет вам недоступен, вы сможете тренироваться в домашних условиях. В принципе, правильно. После выхода Quake 3 Arena такая вещь, как одиночная игра, уже устарела, хотя не стоит забывать и о гениальном Half-Life. Это ребята из 4Drulers понимают и подходят к решению наболевшей проблемы серьезно. Скучать от тупости компьютерных противников не придется, продвинутый искусственный интеллект задаст вам должного жару при встрече. Не менее важной деталью подобных игр является динамика. И тут будет все на высоте. Игра отдалена от реальных условий на минимальное расстояние. Продумано все: состояние здоровья и самочувствия от внешних воздействий, например, физическая деятельность, огнестрельные ранения, нагрузки.

Что касается непосредственно внешнего вида игроков, здесь тоже много нюансов. В игре предполагается сделать около 8-10 уникальных игроков. Да, стоит отметить, что уникальным будет не только их внешний вид, но и все остальное, включая движения, рост, вес, скорость передвижения, количество брони, сопротивляемость ранениям, сила воли и прочие человеческие/нечеловеческие качества. Ведь вам придется играть не только людьми. Перед игроком встанет серьезный выбор главного персонажа. Делать его (в смысле – выбор) предстоит внимательно, ибо от этого зависит то, какими навыками персонаж будет владеть. Да, у каждого навыки будут свои и уникальные.

Теперь поговорим, так сказать, о фрагодельной стороне игры – оружии. Тут вообще ужас творится, оружия более чем хватает. От снайперской винтовки до девастатора (вспомните Duke3d, сильное было оружие). Короче, беспокоиться не стоит, убивать будет весело и интересно.

Как я уже говорил, игра будет многопользовательской, посему разработчики уже сейчас могут твердо сказать, что такие режимы, как Capture The Flag, Fortress, уже сейчас находятся в стадии

разработки, а это может говорить только о широком круге фанатов будущей игры.

И на закуску примечание автора

Ну что тут сказать? Впечатляет, однако. Идея сделать сборную солянку из похожих игр и вставить что-то новенькое – уже хорошее начало. Особые планы, конечно, строить пока рано, ведь все мы понимаем, что обещать можно все что угодно, а на деле получится опять совсем не то. Но надежда, как говорится, умирает последней.

Обед окончен.

Счет.

ESCAPE FROM ALCATRAZ

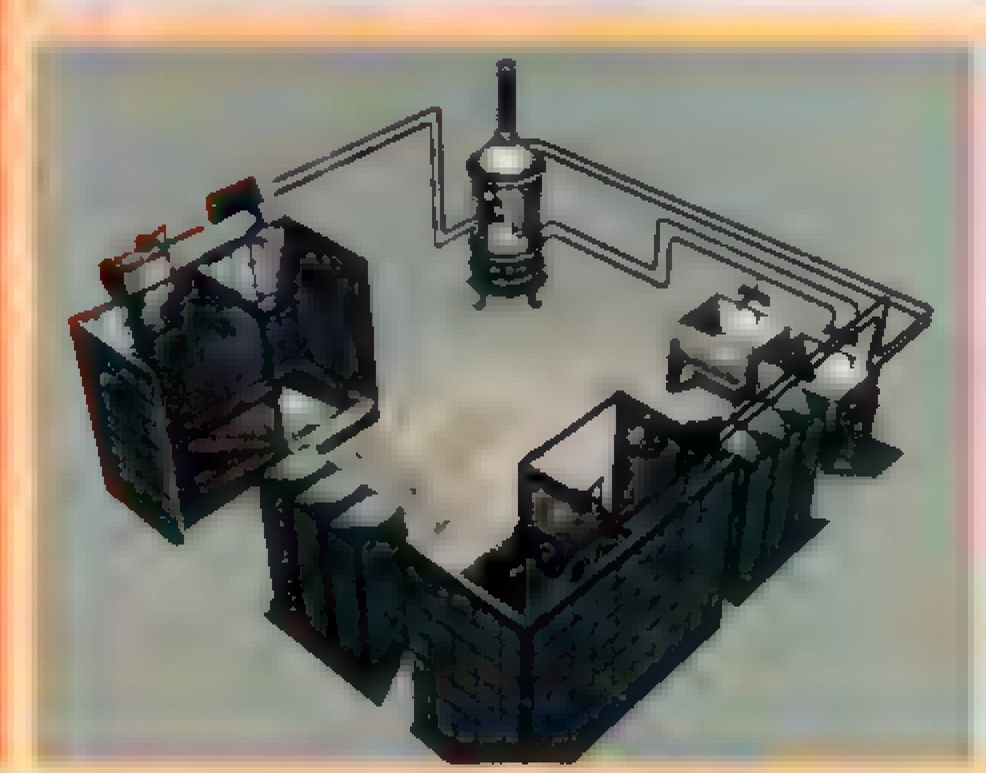
Вячеслав Назаров

Если вы хотя бы раз слышали о популярной американской тюрьме Алькатрас, то наверняка знаете, что сбежать оттуда не удавалось практически никому. Впрочем, и не удастся: тюрьма уже давно закрыта для преступных элементов и работает лишь для туристов. Но специально для читателей нашего журнала она вновь откроется. В новой игре Escape from Alcatraz вы сможете лично попытаться проделать путь в тюрьму и [illegible] обратно.





Prototype Prison

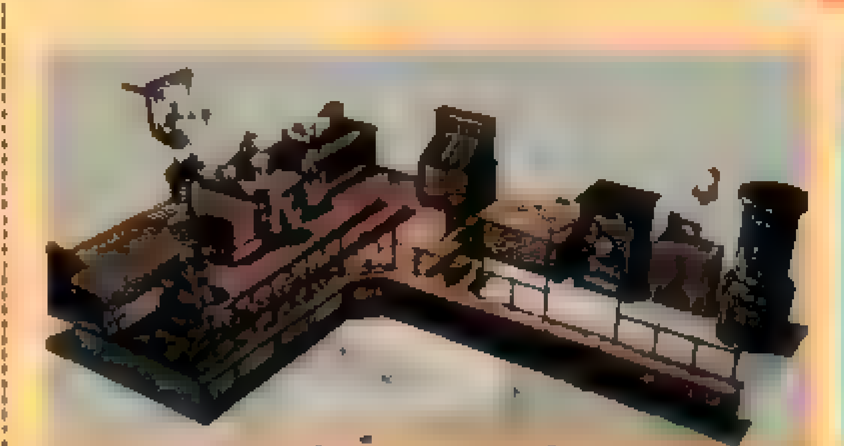


Вообще, Алькатрас считается лучшей тюрьмой мира. На конкурсе тюрем, проведенном мною пять минут назад, она была признана наиболее хорошо защищенным и охраняемым объектом. История заведения начинается в 1934 году, когда шеф полиции Сан-Франциско торжественно перерезал ленточку, а охрана – горло первому гостю, попытавшемуся уйти по-английски. Стоит отметить, что Алькатрас фактически являлся V.I.P.-тюрьмой, в которой хранились наиболее опасные американские преступники, такие, как Аль Капоне. Именно для того, чтобы им не докучали посетители и охотники за автографами, заведение было построено на небольшом пустынном островке, находящемся в нескольких милях от берега.

Несмотря на замечательный вид, открывающийся из окон, отдельные номера с (не)удобствами и предупредительных охранников, из Алькатраса за всю его историю пытались бежать 39 человек. Любопытно, что успехом мероприятие увенчалось только у трех бегунов. Именно из-за них расстроенные, а после и расчетверенные высоким начальством полицейские в 1963 году решили закрыть тюрьму. С тех пор грозное здание используется исключительно для увеселения туристов. Но, слава Богу, только в нашей Вселенной. А в параллельном мире игры **Escape from Alcatraz** знаменитая темница исправно выполняет свои функции.

В новом проекте венгерских разработчиков игрокам предстоит стать участниками антиправительственного повстанческого движения. На протяжении всей игры им придется старательно освобождать своих боевых товарищей из самых разнообразных «обезьянников», каталажек и вытрезвителей строгого режима. Помимо этого бойцам невидимого фронта будет предоставлена возможность отомстить гнусным властителям за все их деяния: эксплуатацию рабочего класса, непрекращающуюся гонку вооружений, смерть Мальчика-с-пальчика в лаборатории по получению анализов крови, подставу кролика Роджера и многое, многое другое. В рамках акций возмездия они смогут посетить самые разные уголки США, в том числе красный уголок в Диснейленде и живой уголок в Белом Доме.

По мере того, как миссии в **Escape from Alcatraz** будут успешно выполняться, а плененные товарищи – освобождаться, команда игроков станет увеличиваться. Происходить это будет за счет бывших узников совести. Покидая вражеские застенки, они как один станут отказываться от заслуженного отдыха в тренировочных лагерях. Вместо этого униженные, оскорбленные, убогие и слабоумные будут присоединяться к товарищам по оружию и активно участвовать в последующих заданиях. Впрочем, одновременно можно будет пользоваться услугами лишь трех террористов.



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: action/adventure
Издатель: CDV Software
Разработчик: Philoslabs
Онлайн: http://www.philoslabs.com
Дата выхода: III-IV квартал 2001





Если учесть, что в **Escape from Alcatraz** каждый персонаж обладает уникальными навыками и способностями, то формирование из них мощной боевой группы является одной из важнейших задач, которые стоят перед виртуальными командирами. Особенно очевидно это станет перед выполнением заключительной миссии, в которой будет необходимо освободить духовного лидера повстанцев непосредственно из Алькатраса.

В **Escape from Alcatraz** перемешаются многие жанры, среди которых, как вы могли понять, и action, и adventure. В новой игре даже придется немало поломать голову над весьма нетривиальными загадками. Впрочем, то, сколько времени займет решение тех или иных задач, зависит исключительно от самих игроков: в **Escape from Alcatraz** они получат возможность произвольно выбирать скорость течения времени.

Помимо сменяющих друг друга с пугающей регулярностью дней и ночей, игра сможет похвастаться высокой степенью интерактивности окружения. Практически любой объект, который окажется перед взором игроков, можно будет как-нибудь использовать или, на худой конец, просто испортить.

Таким образом, **Escape from Alcatraz** обещает стать весьма любопытной игрой, которая наверняка придется по душе всем борцам с американским режимом. Впрочем, простые хулиганы тоже останутся довольными: шанс разгромить полицейский участок или устроить акцию возмездия в отношении санитаров из вытрезвителя подворачивается не так уж и часто...

DISCIPLES II
DARK PROPHECY

Каких-то два года назад, хотя ученые почему-то твердо убеждены, что это был 1999 год, игра Disciples: Sacred Lands стала настоящим лучом света, ворвавшимся в мрачный загнивающий уголок игровой индустрии, каким являлся жанр пошаговых фэнтези-стратегий.

Вячеслав Назаров

Впрочем, проект ведь назывался «Проклятые земли» (не путать с одноименной игрой, не так давно созданной в стране водки, балалаек и медведей). А всем известно, что темные силы частенько проливают свет на суть дела. Решив не останавливаться на достигнутом компьютерные магнаты собрались вновь штурмовать вершины хит-парадов с новым проектом **Disciples II: Dark Prophecy**. Разумеется, жанр игры остался прежним. Ведь кто в здравом уме отправит под нож курицу, несущую золотые яйца?

События второй части культовой стратегии начнутся спустя 10 лет после финала оригинальной Disciples. Несмотря на то, что Великая Война и не думает заканчиваться, в фэнизэи-мире наступил тот момент, когда игроки наконец-то смогут привести свою родную империю к окончательной и бесповоротной победе. В **Disciples II** этому благородному занятию будут посвящены 28 кампаний и 20 самостоятельных квестов. Причем успешное выполнение того или иного квеста зависит от того, как были завершены предыдущие задания. Некоторые из них вообще могут оказаться недоступными даже таким легендарным героям, какими окажутся игроки, до тех пор, пока те не грохнут какого-нибудь гадкого и противного монстра или не совершат что-нибудь общественно бесполезное.



В **Disciples II** будут присутствовать как минимум 200 самостоятельных персонажей, 50 из которых являются новичками в виртуальной Вселенной и до сей поры обитали лишь в хитросплетениях извилин разработчиков. Также игра сможет похвастаться новыми возможностями, доступными бойцам, и целым стадом новых Героев.

Новые Герои разительно отличаются от своих предков из первой серии. Разница между ними видна уже хотя бы в том, что новички получат возможность использовать гораздо больше полезных и не очень волшебных предметов, которые, чего уж греха таить, являются серьезным подспорьем в борьбе с любыми врагами. Вообще, в **Disciples II** каждый Герой сможет постоянно таскать с собой огромное количество артефактов, самым положительным образом влияющих на общее состояние здоровья, а также два специальных агрегата, которые предназначены для прямого воздействия на врагов во время битвы.

К сожалению, в **Disciples II** не появится ни одной новой расы. С другой стороны, четыре противоборствующие стороны Disciples: Sacred Lands были сбалансированы просто чудесным образом. Поэтому гневаться на разработчиков за то, что они решили не разрушать сложившуюся идиллию, не стоит. Соответственно, в Disciples II игроки вновь смогут встать на сторону Воинов и Колдунов, представляющих Империю Людей, или выбрать в качестве послушных солдат гномов и каменных гигантов, выступающих на фэнтези-ринге в трусах, раскрашенных в цвета Горных Кланов. Наиболее радикальные любители черной магии наверняка предпочтут встать на сторону некромантов и призраков из Орды Живых Мертвецов. Ну, а анархисты-максималисты встретят понимание среди Легионов Проклятых, состоящих сплошь из берсерков и демонов.

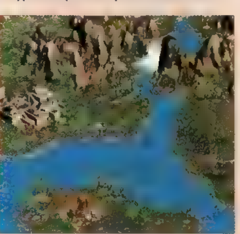


Четыре противоборствующие стороны Disciples: Sacred Lands были сбалансированы просто чудесным образом.

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: strategy Издатель: TBA
Разработчик: Strategy First Inc.
Онлайн: http://www.strategyfirst.com
Дата выхода: I квартал 2001

Если снова вернуться к первой части игры, то следует не забыть захватить с собой кирпич поувесистей, чтобы еще разок кинуть его в огород разработчиков. Дело в том, что объективно говоря, графическое оформление Disciples не выдерживало никакой критики и могло порадовать лишь кротов и приравненных к ним гомо сосапиенсов. К сожалению, в **Disciples II** ситуация кардинально в лучшую сторону не изменится. Конечно, дизайн игры будет переработан, да и движок в ней сменится на новый, однако качество изменений на данный момент разработки оставляет желать лучшего. Новая серия Disciples порадует игроков «фантастическим» разрешением 800x600 и душераздирающей глубиной цвета в 16 разрядов.

Зато, если уж **Disciples II** не сможет похвастаться серьезным обновлением графической стороны, то этого уж никак нельзя сказать об игровом процессе. Например, нейтральные стороны станут гораздо более активно бороться за свое право не участвовать в военной игре. Если раньше они охраняли свои ценные ресурсы и прочие стратегические объекты, никогда первыми не вступая в драку, то теперь, благодаря новой системе AI, буквально рвутся в бой в попытке научить всех добру и любви.





Но как бы то ни было, к сожалению, сегодня становится все сложнее и сложнее увидеть на рынке не то что фэнтезийную, но и просто какую-нибудь совершенно заурядную пошаговую стратегию. Пожалуй, в ближайшее время лишь **Disciples II: Dark Prophecy** станет доказательством того, что этот жанр скорее жив, чем мертв. Впрочем, и на том спасибо. А там, глядишь, дело и до Disciples III дойдет.

Z.O.E
ZONE OF THE ENDERS

Сергей Овчинников

Гениям от игрового дизайна периодически свойственно затевать совершенно непонятные и на первый взгляд совершенно несуразные проекты. Именно таким безумным шагом показался в свое время анонс авторами великолепного Metal Gear Solid странноватого роботосимулятора, призванного стать данью всем фанатам и поклонникам аниме-сериалов, посвященных роботам. Kojima и его команда почему-то полагают, что время гигантских «mecha» уходит в прошлое, и считают необходимым оставить после себя эдакий своеобразный памятник. Впрочем, благими намерениями дорога сами знаете куда вымощена. Давайте обо всем по порядку.

Zone of the Enders или просто **ZOE**, – это первый проект студии KCEJ West для PlayStation2 и вообще первая ее игра после Metal Gear Solid. Продюсером и вдохновителем стал сам Hideo Kojima, роботов рисовал художник Metal Gear Solid, а директором проекта и автором персонажей был автор и продюсер небезызвестного в Японии сериала Tokimeki Memorial, посвященного виртуальному общению с японскими школьницами (жанр в стране традиционный и популярный). Эпические схватки гигантских железных машин должны были сочетаться в **ZOE** с трогательной и трагической историей любви мальчика и девочки на фоне крушащегося и пылающего огнем войны мира далекой космической колонии. Самое поразительное в данном случае то, что именно так все и получилось на самом деле. Просто вместо колоссального по эмоциональному восприятию полотна у Konami получилось нечто, весьма напоминающее по форме какую-нибудь «Матрицу», а по содержанию, – киножурнал «Ералаш». **ZOE** – игра наивная, простая и не предполагающая серьезного времяпровождения. Она настолько же элегантна и пассивна, как любой из анимешных мультиков, в которых на протяжении долгих серий несмотря на массу взрывов и событий сюжетная линия на самом деле никуда не продвигается, заставляя вас поглощать, восторженно вперив в экран глаза, серию за серией уникального зрелища. Но с играми, как выясняется, такого практически животного ощущения не выходит, – ведь здесь еще приходится шевелить джойстиком и нажимать на кнопки. И насколько бы простым и интуитивным не попыталась Konami сделать этот «интерактивный» процесс, все равно нужного эффекта добиться не удалось.

Что же представляет собой **ZOE** как игра, без всевозможных графических и сюжетных наворотов, которые, собственно говоря не настолько уж и хороши, чтобы вытянуть игру в шедевры на манер того, как за один только сюжет MGS признан одной из лучших игр в истории. А сама игра проста до безобразия. Вы носитесь со скоростью курьерского паровоза (на самом деле, не такой уж и большой) по достаточно крупной арене, окруженной красной энергетической сеткой, не позволяющей гулять, куда не следует. В этом пространстве у робота имеются все шесть возможных степеней свободы, – летать можно в любом направлении, попутно возвышаясь над городом, либо же снижаясь практически до уровня земли, а точнее, ровных металлических конструкций, по которым можно с таким удовольствием кататься, словно по раскатанному льду, высекая из железа снопы искр. Стильный и удобный радар показывает примерное месторасположение противника, впрочем, уровни не настолько велики, чтобы вы не могли отыскать врага самостоятельно. Как только вы подлетите к роботу противника поближе, камера автоматически зафиксируется на нем, и с этого момента, куда бы вы не отлетали, каких бы безумных фигур высшего пилотажа не выделывали, все равно лицом вы будете обращены к врагу. Начинается простейший файтинг из трех кнопок, – два типа атаки и блок. Атаку можно варьировать, подключая дополнительную тягу двигателей. Нет ни комб, ни спецударов, – все чрезвычайно просто, но зато на экране разве-





Платформа: PS2 Жанр: Mecha Action
Издатель: Konami
: KCEJ West
: Hideo Kojima
: www.konami.com

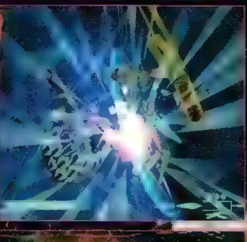
Сергей Овчинников	7	Симпати... но ...е того, игра, в которую все равно будут играть все. Надо ...
Сергей Амирджанов	8	
Дмитрий Эстрин	7	
Борис Романов	7	Детская драчка на роботах. Монотонная, но мес... Способна немного разочаровать фанатов "гениал...

29
средний балл
7,3



рачивается совершенно невероятная схватка. Если кто-нибудь когда-либо задумывался о том, сложно ли управлять гигантским роботом, то знайте: это не просто, а очень просто. Тем более, что удары все равно получатся красивые. Некоторые враги требуют особого подхода, однако «ключик» можно подобрать к каждому, и причем относительно быстро. Завершили свою работу с уровнем – можете разрушать его до основания (забавное и красивое зрелище) или же летите наверх, в глобальную карту, и там разыскивайте новое задание. По прохождении трех-четырех таких миссий, нас ждет встреча с боссом, тоже вполне стандартным для всех японских шутеров. Сюжетные вставки также следуют за боями вперемешку. Выполнены ролики так, словно Konami пыталась воспроизвести их на PlayStation2 в реальном времени, – резко очерченные фигуры персонажей, не слишком высокое для CGI количество деталей на лице, странная анимация. Впрочем, все это обыкновенные ролики, пусть даже очень красивые и стильные. Слезливости в игре не так много, как могло бы показаться на первый взгляд. Хорошая музыка и добротно вымученные сюжетные перипетии... не этого мы ждали от создателей «интерактивного драматического триллера» MGS. На самом деле, и это не плохо. Сложно пожаловаться и на графическое оформление. Движок взят из первой части MGS, это и ежу понятно, причем даже если защурить один глаз. Но зато он изрядно переделан, дополнен эффектами, засверкал новыми красками, прозрачностями, блюром, да и модели роботов, что и говорить, в ZOE весьма недурственны. Полигонов используется до обидного мало, но в этом минималистическом исполнении тоже находится свой шарм. Тем не менее, уже после получаса общения с ZOE создается стойкое ощущение, что с этой игрой что-то не так. А уже спустя час монотонного брожения по уровням и «зачистки» местности от одинаковых врагов, становится ясно, что Zone of the Enders однообразна и становится скучной слишком быстро для гениальной и даже для просто хорошей игры. Так концепция, как основа для мощного сюжета **ZOE** великолепна. Однако воплощение в реальную игру прошло у Коцзима и Ко как-то небрежно. По всей видимости, Metal Gear Solid попросту отнял все силы. Так что это не **ZOE** вы покупаете вместе с демкой MGS2, а в довесок к чумовой демке получаете странную, красивую, но не слишком интересную полную версию **Zone of the Enders**. Уж лучше бы это тоже была демка.



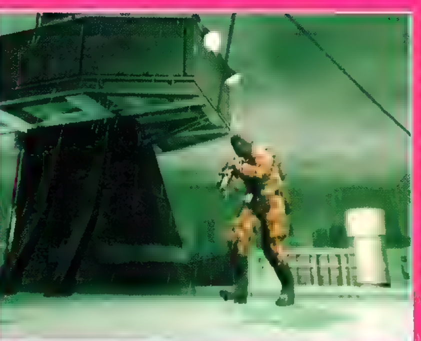




METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY, ИЛИ ГЛАВНАЯ ПРИЧИНА ПОКУПКИ

Еще в конце прошлого года игровая пресса разнесла по всему миру грандиозную новость: вместе с очередным шедевром Hideo Kojima ZOE будет укомплектована играбельная демо-версия без преувеличения, самой ожидаемой игры на PS2 Metal Gear Solid 2. Культовый сиквел к не менее культовому проекту, MGS2 обещает нам абсолютно новый уровень консольной графики вместе с новым захватывающим сюжетом, леденящим душу и щемящим сердце. Ради ТАКОЙ демки можно было бы купить и игру рангом пониже, чем ZOE. Не случайно японцы, не особенно разделяющие всемирных восторгов относительно MGS, по большому счету упустили релиз ZOE мимо внимания, а вот в Америке игра обещает продаться минимум вровень с хорошо раскрученной Onimusha. А все из-за нее, из-за демки. Несмотря на то, что рассказывать про MGS2 мы вам непременно будем в отдельном материале, не удержусь, чтобы не сказать хотя бы несколько слов об этом на удивление цельном и захватывающем для простенькой 15-минутной демо-версии произведении.





Демо-версия представляет собой самое начало «большой версии» игры. Снейк, закутанный в водонепроницаемый плащ хмуро идет среди дождя и потоков автомобилей по Вашингтонскому мосту в Нью-Йорке и покуривает свои излюбленные «вредные для здоровья и инфракрасных лучей» сигареты. Внезапно героя сносит как порыв ветра, включается камуфляж-невидимка, и постаревший супермен прыгает с моста на гигантский танкер, что как раз проплывает внизу. Далее все как мы видели еще в E3'шном видеоролике-презентации. Внезапное нападение русских солдат, известия о хранящемся в недрах танкера новом сверхмощном прототипе Metal Gear, и основная цель, – пробраться по возможности незамеченным на верхнюю палубу и засадить что-то вроде жучка в бортовой компьютер (разобраться, признаюсь, сложно, ведь английского языка MGS2 пока не признает). Завершается непродолжительная история драматической схваткой с боссом Ольгой, очаровательной русской девушкой с очень неопрятными небритыми подмышками. Как вам не стыдно, дорогие японцы! Во все это можно играть и наслаждаться на пяти уровнях сложности, а по времени процесс занимает от трех минут до часа-полутора, кому как нравится. Можно погулять по кораблю, понаблюдать за стражниками и поизощряться в способах их «вырубания». Можно сразу побежать к боссу (а это всего-навсего несколько помещений). Можно просто любоваться детализацией графики и потрясающим дождем, подобного которому мы действительно никогда и никогда не видели. Пусть судить о финальном продукте еще рано, но уже сейчас складывается стойкое ощущение, что эта игра нас не разочарует. И, самое удивительное, демка MGS2 действительно стоит покупки ZOE.



BLADE OF DARKNESS

Максим Заяц

Потенциальный хит — штука долгожданная, и интерес к нему начинает подогреваться задолго до выхода игры. Скупая информация, оброненная разработчиками в интервью и на форумах, постепенно обрастает массой домыслов, догадок и слухов — и потому, увидев завершенный проект, некоторые даже чувствуют себя обманутыми: «Как так, нет огнедышащих драконов? А я думал, будут».

Крайне редкий и совершенно очаровательный случай – это когда наши желания совпадают с возможностями разработчиков. Будет все, даже огнедышащие драконы – и в результате все останутся довольны...

Сотворив Хаос, Создатель разделил его на Свет и на Тьму – две части одного неделимого целого. Он вдохнул в них жизнь, и в этот мир пришли Дух Света и Принц Тьмы. Покончив с делами, Создатель удалился на покой... и Принц Тьмы возжелал занять его место. Познав секретный язык мироздания, он сотворил новую жизнь... и его творение отказалось повиноваться своему господину. Порождая все новых и новых монстров, оно становилось все сильнее – и дорогой ценой далась победа над ним повелителям Света и Тьмы. Исчерпав свои силы, Создатель покинул своих детей, и молодые боги решили довершить дело, начатое их отцом. Гордые собой, они создали Луну, Солнце и Землю – и людей. Желая утвердить свою власть над ними, Принц Тьмы послал в этот мир чудовищ – и тогда его собственная дочь поднялась на защиту новой расы. Силой своей магии она изгнала Повелителей из их небесной обители. Дух Света удалился на Солнце и оберегал Землю, в то время как его лучи дарили миру новую жизнь. С наступлением тьмы в ночном небе появлялась Луна – новое пристанище Янны – и мир людей охраняла она. Так родился новый баланс сил, так Земля получила защиту от Принца Тьмы... но не от его творений. Многие века люди сражались с монстрами, и вот молодой герой, избранный Янной хранителем

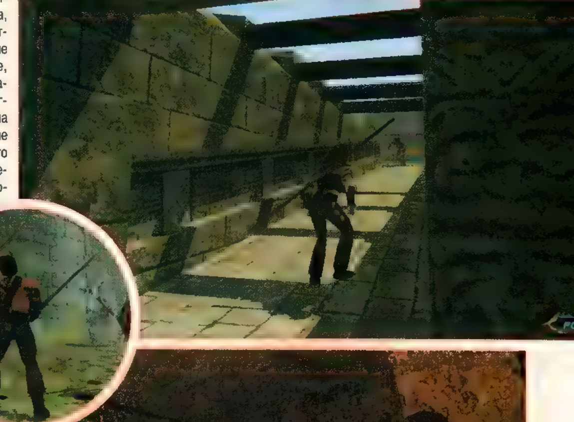
Максим Заяц	9
Сергей Амирджанов	7
Дмитрий Эстрин	7
Борис Романов	7

30

средний балл **7,5**

лем Священного Меча, сумел победить Зло. Тьма была повержена... но юный воин пал в бою и был похоронен вместе со своим мечом в Храме Янны. Давно это было... Много веков минуло с тех пор, и теперь Тьма вновь угрожает поработить Землю. Зло возвращается – и для того чтобы сразиться с ним, был избран новый герой, новый хранитель Священного Меча Янны...

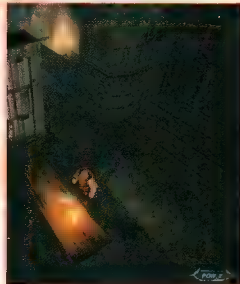
Дебютный проект Rebel Act Studios – **Blade of Darkness** – являет собой action чистейшей воды. Смешайте Руну, Die By the Sword и еще десяток подобных проектов, добавьте немного фантазии и помножьте все это на техническое совершенство нового игрового движка – получившийся рецепт будет, пожалуй, лучшим описанием нового проекта. На выбор нам предлагаются четыре главных персонажа, каждый из которых претендует на звание героя. Рыцарь, амазонка, варвар и гном – у каждого из них имеются своя история, свои сильные и слабые стороны, свое излюбленное оружие, свои уникальные боевые приемы – и даже собственный начальный уровень игры. В **Blade of Darkness** использована оригинальная боевая система, освоение которой отнимает у нас довольно много времени – впрочем, не больше, чем решение многочисленных головоломок, которыми заполнены все этапы прохождения. Но самое главное – время это не кажется потраченным зря. Многочисленные и вполне разумные враги, великолепные уровни и чувство полного погружения в мир игры – все это стоит пары бессонных ночей.





Интерактивность игрового мира позволяет нашим героям использолвать на только оружие. Порой обычный факел может оказаться куда полезнее.

ДОСЬЕ
Платформа: PC : action :
Codemasters : Rebel Act Studios
: min P II 400, 64 Мб RAM, 3D-accelerator; рекомендуется P III 500, 128 Мб RAM, 3D-accelerator : http://www.rebelact.com/





Боевая система игры включает в себя сотни различных вариантов атаки и защиты.

Графика, анимация, спецэффекты игры, ролики — все это выполнено на высочайшем уровне и не вызывает ни малейших нареканий. А ведь к этому нужно добавить еще более-менее реальную физику: возможность швырять, поджигать, разрушать ...

Сражаясь с порождениями тьмы, мы путешествуем по огромному миру, созданному фантазией разработчиков, не уставая поражаться его красоте и совершенству. Что бы ни говорили об ограниченности технических возможностей PC, главное – уметь этими возможностями правильно пользоваться. Графика, анимация, спецэффекты игры, ролики – все это выполнено на высочайшем уровне и не вызывает ни малейших нареканий. А ведь к этому нужно добавить еще более-менее реальную физику: возможность швырять, поджигать, разрушать различные предметы, отсекать врагам отдельные конечности и вообще развлекаться на полную катушку. Звуковое оформление **Blade of Darkness** также не разочаровывает – разработчики потрудились с душой, и музыка, и озвучка игры являются именно такими, какими они должны быть в идеале – не больше, не меньше.

Приятно сознавать, что для некоторых студий четыре года работы над одним и тем же проектом – не повод выманить лишние деньги из издателя и не дань лени. Просто именно такой срок требуется для того, чтобы создать практически идеальную игру со зверскими системными требованиями, с оригинальной и сложной боевой системой, с великолепными графикой, звуком, сюжетом – игру с душой. За все, конечно, приходится платить, и нормально поиграть в **Blade of Darkness** на минимальной конфигурации едва ли удастся, но знаете... эта игра стоит очередного апгрейда, стоит денег, потраченных на покупку лицензионной версии, и главное – стоит нашего времени.



THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

Алексей Усачев

...Какие-то историки подсчитали, что, за всю историю человечества, мирного времени, чтобы в один момент нигде на планете не было ни одной войны, было всего-то около сотни лет. Не правда ли, впечатляет? Судя по всему, это впечатлило и компанию Overmax Studios. Начитались исторических книжек, и в голову пришла идея создания игры Three Kingdoms: Fate Of The Dragon.

История закидывает нас в третий век нашей эры, когда могущественная императорская династия Китая, основанная Лю Баном, именуемая русским словом Хань, прекратила свое существование. Основными занятиями династии были завоевательные войны и расширение государственных границ; душа экспансиониста в то время сидела в каждом из правителей. Естественно, при таком образе жизни долго все это продолжаться не могло, и, в конце концов, просуществовав чуть более четырехсот лет, случилось то, что и следовало ожидать, — полный упадок династии. Последний из могикан, тьфу, точнее из двора Хань, император Линь двинул кони. Перед тем как покинуть Поднебесную, он не позаботился о наследнике престола, что и привело к локальным междоусобицам за императорский трон. В конце концов, после нескончаемого кровопролития основными претендентами на трон стали три добрых молодца.

Первый из них был Лиу Бей. О нем говорили: «Спящий Дракон и Молодой Феникс, с ним можно завоевать весь мир». Сам же он прочно укрепился на юге Китая и встал во главе царства Шу.

Вторым был Сяо Сяо. Во всех легендах о нем можно было услышать, что это был талантливый руководитель. Но, несмотря на это, он был еще и талантливым изменником. Девиз «лучше я предам весь мир, чем весь мир предаст меня» подчеркивает его злые намерения. Умом и хитростью он прибрал к рукам северную часть Китая и образовал царство Вей.

Третьим оказался Сун Куан, хитрости кото- [illegible] царством Шу для борьбы с Сяо Сяо, он не остановился на достигнутом и параллельно с этим объединился с царством Вей против Лиу Бея. Создав свое собственное царство Ву, он оказался ближе всего к императорскому трону.

Что ж, трое будут царствовать, но лишь один будет править. Три царства повергнуты в хаос войны. И эти три царства — Судьба Дракона.

Алексей Усачев	7	[illegible]
Сергей Амирджанов	6	[illegible]
Дмитрий Эстрин	7	[illegible]
Максим Заяц	8	[illegible]

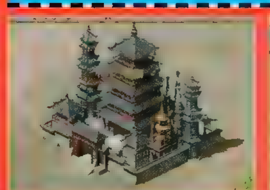
28

средний балл

7,0

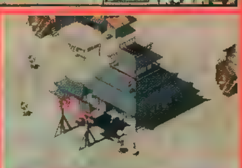


Платформа: PC Жанр: Strategy
Издатель: [illegible] Разработчик: Overmax Studios Интернет: http://www.overmax.com
Требования к компьютеру: Pentium II 300, 64Mb RAM, ~500Mb Hard Drive, DirectX 7.0



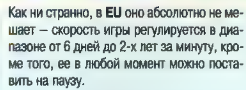


Сражения в Fate of the Dragon хаотичны и более всего напоминают какую-то свалку.











EUROPA UNIVERSALIS 1492 1792

Лев Емельянов

Кто сказал, что стратегический жанр не развивается? Что он исчерпал себя? Что все, что можно было в нем сказать, уже сказано? Посочувствуйте этим глупцам. Ведь они лишены стольких радостей в этой жизни. Например, радости открытия новой, абсолютно оригинальной и ни на что не похожей исторической игрушки, пришедшей к нам из далекой холодной Швеции. Встречайте — Europa Universalis!

На первый взгляд это что-то вроде Majesty, на второй – какое-то подобие Civilization, и лишь просидев вечер, понимаешь – перед тобой никогда ранее невиданная диковина. Авторы взяли старушку Европу, взяли триста лет ее истории – с 1492 по 1792 годы – и аккуратно смоделировали все, что творилось в этот период. Они воссоздали более 700 провинций, сотни реальных событий, массу известных исторических личностей, а потом запустили реальное время и предложили нам возглавить одну из стран.

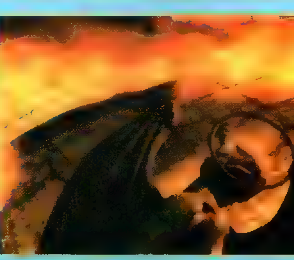
Начнем с выяснения своей роли во всем этом деле. Принципиальное отличие от всех Civilization-подобных игр заключается в том, что вы – не король. Вы – первый министр, серый кардинал, в руках которого сосредоточены рычаги практического управления государством. А монарх вам время от времени подбрасывает задания, зачастую – довольно дурацкие. Например, ему приспичит жениться на принцессе государства, с которым вы ведете долгую и успешную войну. Или того хуже – он захочет оттяпать провинцию у вашего лучшего друга и союзника. Причем каждый раз ставятся довольно жесткие временные рамки, обычно 5 или 10 лет. За выполнение таких миссий начисляются так называемые Victory Points (а за невыполнение они, соответственно, снимаются с вашего счета). Именно количество этих пойнтов в конечном итоге определяет, какая держава выиграла данную партию, ведь захватить всех (как в Master of Orion, например) нереально, да и не нужно.

Несколько слов о реальном времени, которое я всегда так яростно и искренне ругал. Как ни странно, в EU оно абсолютно не мешает – скорость игры регулируется в диапазоне от 6 дней до 2-х лет за минуту, кроме того, ее в любой момент можно поставить на паузу.



Чем **EU** отличается от Civilization? Тем, что она ДЕЙСТВИТЕЛЬНО основана на реальной истории, а не является игрой «по мотивам» (кстати, многие зарубежные сайты ставят **EU** выше Civilization по глубине геймплея и проработке деталей). Например, это первая игра, в которой России действительно отведена та огромная роль, которую она играла в европейской политике в 15-18 веках. На игровой процесс самым серьезным образом влияют реальные взаимоотношения стран, и такие события, как возникновение протестантства, открытие Нового Света и исходы войн, ведущихся где-то на другом конце мира. Вся карта, включая и сушу, и море, разбита на секторы, больше всего напоминающие детские головоломки-пазлы. Эти секторы представляют собой реальные провинции в своих исторических границах (оттого и форма такая) и водные «географические единицы» – пролив Ла-Манш, Бискайский залив и т.д. Интерфейс – удобный и информативный, хотя разбираться в нем надо довольно долго.

В зависимости от сценария, игра начинается по-разному. Если мы берем реальную историю, то сразу имеем под началом кучу провинций и войск, а вся карта уже открыта. Если же выбираем вымышленную миссию, то провинция всего одна, а со всех сторон – Terra Incognita. Строим несколько отрядов и



Лев Емельянов	8
Сергей Амирджанов	8
Дмитрий Эстрин	8
Борис Романов	8

32

средний балл **8,0**

отправляем их на разведку. После того, как солдаты откроют очередную провинцию, туда можно послать поселенца и попытаться основать колонию (успех зависит от наличия коренного населения и его агрессивности). Условно говоря, один колонист – это 100 жителей. Посылая в колонию новых и новых colonist'ов, можно быстро повышать ее уровень, и, в конце концов, она превратится в город. Это разом решает все проблемы с местными жителями и позволяет производить войска и корабли.

Вот так, постепенно, шаг за шагом растет империя. А свежеприобретенные территории требуют денег, денег и еще раз денег. Любое строительство, любой апгрейд сборщика налогов в бейлифа требует значительных средств, которые собираются месяцами. Вы начинаете игру с приличным запасом золота – счет идет на тысячи. Хотите корабль – нет проблем (14 дукатов за Transport, 20 – за Warship), хотите десяток пушек – пожалуйста (20 золотых). Вы расширяете свои границы, новые колонии растут... и вдруг деньги кончаются. А новые поступают медленно-медленно, главным образом – от налогов и торговли. Причем торговля – вещь довольно ненадежная. Карта мира разбита на так называемые «зоны влияния торговых центров». Один такой центр непременно будет в вашей столице, и в него стекаются все торговые доходы окрестных провинций. А у других стран – свои торговые центры, и ваш купец, посланный туда, вполне может не выдержать конкуренции и разориться. Специальное окно интерфейса позволяет определять, какую часть доходов вы инвестируете в науку, а какую направляете в свою казну. Следите, чтобы бюджет был бездефицитным и увеличивался минимум на 2 дуката в месяц!

Наука в **EU** представлена пятью областями: наземная и морская технологии (солдаты и корабли становятся сильнее), торговля, государственная стабильность (снижается риск восстаний и религиозных войн) и инфраструктура (становятся доступны новые здания, а старые приносят больший доход). Вы распределяете свой исследовательский бюджет между этими направлениями, двигая ползунки, наподобие первого Master of Orion. То есть, если прибавите средств на развитие инфраструктуры, то урежете четыре остальных.



Дипломатия в **EU** шикарная, такого я еще не видел. Существует 6 способов изменить текущие отношения между странами. Вы можете просто представиться другому монарху, можете послать ему государственный подарок, и это обойдется казне в 250 дукатов, а можете – личный подарок, который стоит всего 100 золотых. С другой стороны, никто не запрещает посылать письма с предупреждениями, оскорблениями и требованиями отдать трон по праву наследования. Еще имеется 12 различных опций для модификации альянсов – от предложения заключить династический брак до требования отдать ту или иную провинцию. И в отличие от ВСЕХ предыдущих игр, противники ведут себя не по-дурацки, не нахально, а вполне адекватно сложившейся ситуации.

Как известно, война – последний инструмент политики. Эта мысль очень точно отражает суть **EU**: к боевым действиям следует прибегать, только когда все остальные средства исчерпаны. Это дорого, долго, и здесь невозможно просто захватить государство-соперника. Приготовьтесь к многолетней ассимиляции, переговорам, серьезному ухудшению отношений (вплоть до войны!) с его друзьями и союзниками... Теперь о тактике. Юнитам требуется четко определенное время, чтобы прибыть из провинции А в провинцию В, в любой момент их можно остановить и перенаправить. Когда войска противников встречаются в одном и том же секторе, начинается сражение. Побеждает тот, армия которого объективно сильнее (по совокупности своей численности, морали и бонусов, получаемых в результате научных исследований). При этом заставить солдат биться до смерти невозможно. Понеся достаточно серьезные потери, остатки армий просто сбегают в соседний сектор. Огромную роль в боевых действиях, особенно на море, играет маневр – если вражеский флот не хочет принимать бой, то вы можете за ним до скончания века гоняться по какому-нибудь заливу. А еще корабли имеют неприятную особенность со временем тонуть. То есть, если послать к дальним берегам экспедицию из 10-15 судов, дай Бог, чтобы назад вернулось одно. Опять же при морских перевозках войска здорово теряют мораль. Из всего вышесказанного должно быть понятно, что классические RTS-ные приемы в Europa Universalis не работают. Войска относительно дешевы, и задавить врага массой весьма трудно (плюс всегда есть риск, что он ударит по какой-нибудь другой вашей провинции). И самое главное – территория отнюдь не становится вашей после ввода армии. Оккупация – это не конец завоевания, а лишь его начало! Вывод: все вопросы намного проще, выгоднее и быстрее решать путем переговоров.

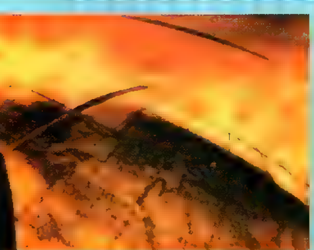
Дипломатия в EU шикарная, такого я еще не видел. Существует 6 способов изменить текущие отношения между странами. Вы можете просто представиться другому монарху, можете послать ему государственный подарок, и это обойдется казне в 250 дукатов ...





ДОСЬЕ

: PC
: историческая стратегия
: Paradox Entertainment
: Pentium 200, 64 Mb RAM
: www.paradox-entertainment.com





Как известно, война — последний инструмент политики. Эта мысль очень точно отражает суть EU: к боевым действиям следует прибегать, только когда все остальные средства исчерпаны.





Вот такая игрушка. Сложная. Большая. Интересная. Если честно, мне не очень понравились исторические сценарии, когда вы с самого начала имеете кучу территорий и уйму войск, – во всем этом хозяйстве нужно слишком долго разбираться. Зато миссии, начинаемые с одной провинции, – это что-то! Графика в **EU** вызывающе двумерная и функционально красочная. Музыка приятна и ненавязчива. Игра уже получила бешеный успех в Европе, а в США в нее, скорее всего, народ не въедет. Но мы-то с вами – европейцы, черт побери! Поэтому всем стратегам и просто любителям истории рекомендую однозначно.

Сергей Овчинников

PAPER MARIO

Еще один долгожданный нинтендовский долгострой, который, как казалось, разделит судьбу Mother 3 или Jungle Emperor Leo, все-таки увидел свет. Сиквел суперпопулярной Super Mario RPG, разработкой которой занималась сама Square, Paper Mario является совершенно уникальным проектом.

ДОСЬЕ

Платформа: Nintendo 64
Жанр: RPG Издатель: Nintendo
Разработчик: Intelligent Systems
Количество игроков: 1
Онлайн: www.papermario.com

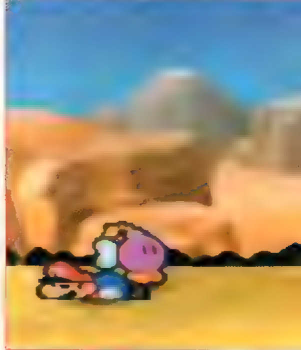
Super Mario RPG 2 была заявлена еще в ранние дни жизни Nintendo 64, и работу над игрой предлолагала вести сама EAD под руководством Shigeru Miyamoto. Однако проект оказался погребен под тучей самой разнообразной работы (сначала над Zelda, а потом уже и над новыми проектами для GameCube) и останься он под крышей EAD, судьба его была бы предрешена. Однако за игру взялась команда Intelligent Systems, которой удалось за каких-то два с хвостиком года «вырастить» проект заново, при этом заметно превзойдя Square'вский милый, но несколько аляповатый первый вариант.

Итак, почему же **Paper Mario**? Все чрезвычайно просто: фигурки всех главных персонажей, да и в немалой степени игровой процесс в игре сделаны двухмерными. Сами же персонажи словно вырезаны из бумаги и выглядят на манер PaRappa the Rapper. Мир **Paper Mario** полигонный и даже отчасти трехмерный, хотя движение персонажей ограничено путешествием между полигонными границами уровня. Играется все это чрезвычайно просто, – как классический платформер, но



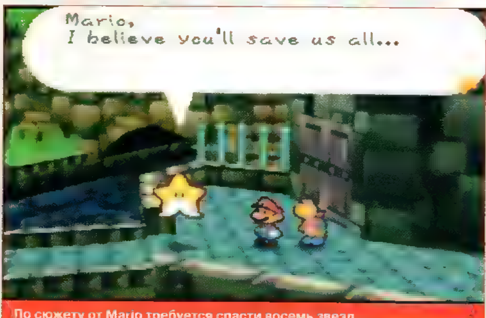


За игру взялась команда Intelligent Systems, которой удалось за каких-то два с хвостиком года «вырастить» проект заново ...



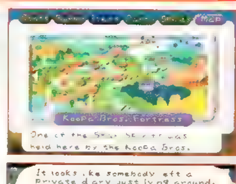
Сергей Овчинников	9	[illegible]
Сергей Амирджанов	9	[illegible]
Дмитрий Эстрин	8	[illegible]
Борис Романов	8	[illegible]

34
средний балл
8,5



По сюжету от Mario требуется спасти восемь звезд. Соответственно, в игре восемь глав и восемь основных dungeon'ов.

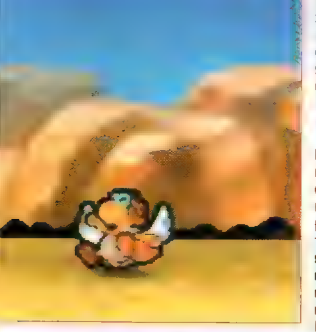
только с оглядкой на тот факт, что перед нами абсолютно полноценная RPG. С недурственным и забавным сюжетом (хотя по большому счету это все тот же детский Mario), и чрезвычайно «продвинутым» переводом, над которым явно трудились большие знатоки сатиры и юмора. Боевая система в **Paper Mario** одновременно проста и чрезвычайно оригинальна. Во-первых, в процессе боя большую важность приобретают дополнительные команды, которые вы вводите с джойстика, прямо как в каком-нибудь платформере – сделать двойной прыжок врагу на голову, размахнуться как следует молотком или разогнать ползущую к











противнику бомбочку. Во-вторых, вместо магических заклинаний в **Paper Mario** присутствуют некие особые приспособления, Badges, экипируя которые Mario получает новые варианты атак или же дополнительные способности. Способности эти могут быть совершенно различными: от возвращения части стоимости использованных в бою предметов до возможности изредка счастливо избегать атак противников. Каждый из «бэджей» использует один или несколько так называемых Badge Points, которые необходимы для того, чтобы экипировать тот или иной «бадж». Собственно для заклинаний используются уже почти стандартные MP, называемые в Paper Mario Flower Points. Еще оригинальнее выглядит в игре процесс повышения уровня персонажа. После завершения битвы с каждым врагом вам начисляются Star Points. Сто таких очков, – и оп-ля!, новый уровень светится ярким фейерверком, предлагая на выбор повышение одного из трех параметров: Health Points, Flower Points или же Badge Points. Выбор сделать бывает очень трудно.

Paper Mario – игра достаточно большая и, как ни удивительно, вполне адекватная по сложности даже для самых требовательных игроков. Даже не мечтайте пройти ее за пару часов. Прогулка будет долгой и непростой. Само собой разумеется, что помимо ярких лужаек или гористых пустынь (только в Mario можно такое встретить!) в игре встречаются и мрачные dungeon'ы. А они, представьте себе, сделаны на манер Legend of Zelda. Бродим по помещениям, сражаемся с монстрами, собираем предметы, ищем серебряные ключи и открываем новые двери. А потом сражаемся с боссом. Формула поистине магическая.

В заключение хочу сказать лишь одно: **Paper Mario**, несмотря на простецкий вид и, казалось бы, безнадежно устаревший игровой процесс, способен доставить удовольствия куда больше, чем какая-нибудь заумная Final Fantasy. И пусть Square этот шедевр послужит хорошим примером.

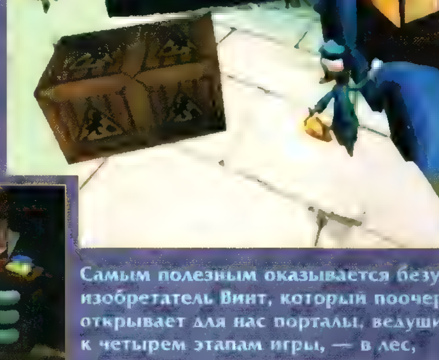
Максим Заяц

DONALD DUCK: GOIN' QUACKERS

Вы не замечали, что в последнее время хорошие аркады стали событием столь же редким, как правдивый адвокат или честная финансовая пирамида? Большинство современных последователей Sonic, Mario и Crash Bandicoot являют собой поразительно жалкое зрелище и вызывают желание нажать <Ctrl+Alt+RESET> уже через пятнадцать минут после начала игры.

Что причиной? Выродилось старое племя игровых дизайнеров... да и геймеров тоже, раз уж Rayman 2 до сих пор раскупается под восторженные крики публики? Люди, люди, человеки, очнитесь! Сложность игры не должна заключаться в сражении с тупой камерой, а интересность – заканчиваться вместе со вступительным роликом. Где Prince Of Persia, Aladdin, Indiana Jones, где Bug!, наконец?! Последним относительно ярким впечатлением была Kirby на Nintendo 64 – но игра предназначалась для детей и проходилась до конца меньше чем за день. Смотрим на яркий предмет, медленно считаем про себя до десяти... успокаиваемся.

Сюжет Ubi SOft'овского творения о новых приключениях Дональда Дака чрезвычайно прост и незатейлив. «Самого известного в мире репортера» Дейзи коварно похищает колдун-злодей Мерлок. Дональд решительно расправляет перья и бросается спасать девушку (утку?) своей мечты. Вся слава – включая финальный целомудренный поцелуй в щеку – в результате достанется ему, потеть и отдуваться же в течение всей игры приходится нам. Думаете, Дональд поможет? Как бы не так. Что умеют утки? Каждая уважающая себя утка умеет крякать, ворчать и жаловаться по любому поводу, а еще прыгать (включая неизменный double jump) и драться. С таким вот нехитрым арсеналом нам предстоит преодолеть двадцать уровней игры и победить четырех боссов, последним из которых будет Мерлок. Особой помощи от друзей и родственников при этом ждать не приходится... Самым полезным оказывается безумный изобретатель Винт, который поочередно открывает для нас порталы, ведущие к четырем этапам игры, – в лес, в город, в дом с привидениями и в замок Мерлина, выполненный в египетском стиле. На каждом из этих этапов имеется по четыре телепорта, ведущих к различным уровням. Пятый, призовой, телепорт перегорожен эгоистами-племянниками: они требуют, чтобы дядя Дональд освободил их игрушки от заклинаний злого Мерлока, и не пропускают нас до тех пор, пока на каждом из уровней не будет «спасено» по три паровозика, самолетика и прочего



Самым полезным оказывается безумный изобретатель Винт, который поочередно открывает для нас порталы, ведущие к четырем этапам игры, — в лес, в город, в дом с привидениями и в замок Мерлина, выполненный в египетском стиле.

Максим Заяц	8	...которая ... отл... от унылой череды собратьев по жанру
Сергей Амирджанов	7	[illegible]
Дмитрий Эстрин	7	[illegible]
Борис Романов	7	... Эту игру я даже чуть было не купил.

29
средний балл
7,3

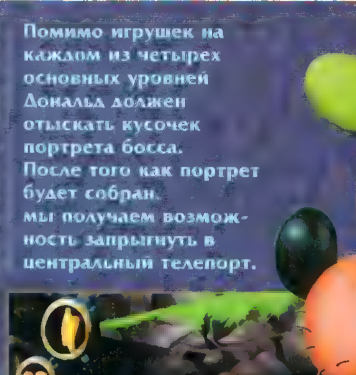
пластмассового хлама. Спасение происходит следующим образом: заметив на пути магическую книгу Мерлока, Дональд с досады довольно чувствительно пинает ее, после чего книга сворачивается, а у нас над головой начинает тикать таймер – секунд на десять, не больше. За это время необходимо добежать до спрятанной где-нибудь неподалеку игрушки и коснуться ее. Забегая вперед, стоит сказать, что спрятаны игрушки порой весьма и весьма неплохо... Помимо игрушек на каждом из четырех основных уровней Дональд должен отыскать кусочек портрета босса. После того как портрет будет собран, мы получаем возможность запрыгнуть в центральный, самый большой, телепорт и сразиться с одним из следующих товарищей: курица-переросток, братья Гавс, Магика Де Гипноз и, наконец, сам Мерлок. Боссы попросту идеальны – сражение с каждым из них превращается в целое событие, так много различных подлостей и пакостей имеется в арсенале главных утконенавистников. Жаль только, что Мерлок сдается так быстро... С победой над боссами наши приключения на каждом из этапов не заканчиваются. Все игрушки собраны? Отлично! Луи, Дьюи или кто там еще – в общем, один из нахальных племянников – с довольным бормотанием освобождает пятый телепорт, и на этом необязательном уровне мы со всех ног удираем от чего-нибудь опасного – от бешеного медведя, например. Завершив марафон и утерев пот со лба, мы встречаем своего кузена, который также не прочь прославиться спасением Дейзи. Он предлагает нам посоревноваться и еще раз пройти каждый из уровней этого этапа, побив установленные им рекорды. И мы вновь проходим уже знакомые этапы игры – на этот раз со включенным секундомером. Одержав победу, Дональд получает... хорошо, Дональд отнимает у кузена коробку с очередной обновкой. Наш утк просто неотразим в черном фраке, поверьте...

Учитывая ошибки прошлых лет (в том числе и злосчастного Rayman'а), разработчики основательно потрудились над дизайном уровней. Все спроектировано чрезвычайно грамотно, динамично, хватает секретов – пусть и не самых сложных, хватает новых и интересных противников, а главное – проходя **Donald Duck: Goin Quackers**, просто не замечаешь каких-то там неудобств. Персонаж может двигаться по экрану слева направо или снизу вверх, направление может меняться, но камера работает настолько идеально, что о ней попросту не вспоминаешь. Пройдя игру до конца, я так и не нашел момента, в котором можно было бы пожаловаться на неудачно выбранный ракурс. Ах да, призовые уровни... Герой бежит по экрану сверху вниз, камера летит практически перед ним, и мы не имеем ни малейшего представления о том, что же появится на экране в следующую секунду. Но в этом-то и заключается главная прелесть! Уворачиваясь от внезапно возникших на пути препятствий, напряженно выбирая наилучший путь и удирая, удирая от врага, мы в полной мере можем насладиться изрядной порцией адреналина, неведомо откуда появившейся в крови. Наверняка будут и недовольные... но они пусть ходят в матроске, без смокинга.

Графическое оформление игры на этот раз также удалось Ubi Soft на славу. Яркие забавные уровни с массой совершенно ненужных, но абсолютно очаровательных объектов на заднем плане (вроде привидения, читающего книжку в кресле-качалке), удачная анимация персонажей, вполне достойные спецэффекты... Наконец, общий стиль, в котором выдержаны все этапы игры. Здесь первенство однозначно принадлежит дому с привидениями – пожалуй, еще ни разу он не выглядел так здорово. Сам Дональд не вызывает никаких нареканий – ворчливый утк получился настолько похожим на себя из мультика, что остается только удивляться, как разработчикам удалось создать его, использовав, в общем-то, минимум полигонов. Звук также не подкачал, что же касается музыки, именно она является пресловутой ложкой дегтя, неведомо как угодившей в медовую бочку. Музыкальные темы настолько просты и навязчивы, что желание отключить звук возникает уже через десять минут игры. Увы, в семье не без урода...

И все равно **Donald Duck: Goin Quackers** можно считать одной из самых удачных аркад последнего времени. В меру динамичная, в меру сложная и абсолютно не напрягающая игра, которая выгодно отличается от унылой череды собратьев по жанру, – хотя и не содержит при этом никаких новаторских решений. Все это мы уже видели, все проходили в том же самом Crash Bandicoot – и все равно играть интересно. Все новое – это хорошо забытое старое, и иногда это даже неплохо.

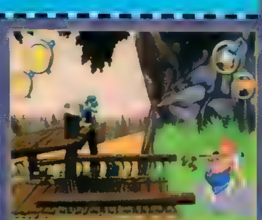
Помимо игрушек на каждом из четырех основных уровней Дональд должен отыскать кусочек портрета босса. После того как портрет будет собран, мы получаем возможность запрыгнуть в центральный телепорт.







Платформа: Dreamcast, PlayStation, PlayStation 2, Nintendo 64, GameBoy Color, PC Жанр: arcade
Издатель: Ubi Soft
Разработчик: Ubi Soft
Интернет: http://www.ubisoft.com





Игра сработана просто и элегантно. Поклонникам высоких технологий здесь делать нечего. Но милый дизайн скрашивает полигонные недостатки.



ТУПЫЕ ПРИШЕЛЬЦЫ

Олег КОРОВИН

Квесты. С ними определенно что-то происходит. Я, если честно, откровенно устал от фраз типа «жанр умирает». Никуда он не умирает. Живет себе и процветает. В то же время запах от этого цветения какой-то уже... затхлый. Речь идет скорее не о смерти жанра, а о стагнации.

И вот этого я понять не могу. Куда смотрят разработчики? О чем думают? На что надеются? Каждый новый квест как один похож на предыдущий. Даже Escape from Monkey Island не вызвал никаких эмоций – потому что и он не принес ничего нового. И это говорю я, человек, начавший свою игровою деятельность с квестов, любящий их, можно сказать, с детства.

Надеюсь, я показал себя большим умником, так что теперь можно перейти непосредственно к предмету нашего разговора. Дело в том, что к **Тупым Пришельцам** (Stupid Invaders) все это имеет лишь косвенное отношение. Хотя о новаторстве говорить не приходится, но поставленная во главу угла тупость (в самом лучшем смысле этого слова) делает игру прямо-таки лучом света среди серо-обыденных квестовых будней.

Значится, **Тупые Пришельцы**. С этими ребятами я познакомился раньше, чем увидел игру. О пятерых космических балбесах есть мультсериал. Полюбить этих очаровательных существ мне не помешало даже то, что мультфильм я видел на французском языке. Собственно, тупость – это настолько международное (и даже, как выясняется, межпланетное) понятие, что язык здесь барьером стать не может. Так что появлению игры я был весьма рад. Это ведь уникальный шанс попробовать себя в роли инопланетного разума (а вернее, в роли его отсутствия), испытать то, что чувствуют маленькие зеленые (а также фиолетовые, оранжевые, синие и красные) человечки на нашей планете, которая для них, должно быть, кажется загадочной и непонятной. Короче, эта игра рекомендуется для изучения всем уфологам, поклонникам X-Files (в **Тупых Пришельцах** есть масса материалов, которые обычно принято обозначать буквой X и даже XXX), а также просто любителям неразрешимых тайн и загадок.

Началось все с того, что пятеро пришельцев попали на Землю. Хотя «попали» не совсем точно отражает суть. Скажем так, они рухнули на Землю и... думаю, ясно, что ничего путного с ними произойти не могло. Ах да, чтобы было понятно, почему именно, позвольте представить честную компанию. Братишка – самый натуральный оранжевый межгалактический Бивис. Этот [illegible]

Значится, Тупые Пришельцы. С этими ребятами я познакомился раньше чем увидел игру. О пятерых космических балбесах есть мультсериал. Полюбить этих очаровательных существ мне не помешало даже то, что мультфильм я видел на французском языке.

Олег Коровин	8
Сергей Амирджанов	6
Дмитрий Эстрин	6
Борис Романов	7







Решая головоломки, следует учитывать тупость как пришельцев, так и возможных выходов из ситуации.

ДОСЬЕ

: PC : квест : Udisoft : 1C : Xilam
Локализация: Nival Interactive : PII 266MHz, Win 95/98, 400 MB hard drive space, 16MB RAM Интернет: http://www.ubisoft.com



ОВЦЫ

Странно, что иногда мы забываем, зачем вообще садимся играть. Иногда это происходит по привычке, иногда — из чувства долга перед... своими привычками, наверное :).

Олег КОРОВИН

Посмотреть на серьезные лица многих игроков, занятых спасением планеты от очередной напасти, так просто страшно становится. Я уж не говорю о «серьезных» поклонниках 3d action'ов. Для этих людей игра вообще не игра, а только тренировка перед очередной решающей битвой. Хотя, ко- [illegible] вполне оправданный результат многолетней эволюции игр и игроков. Однако тот факт, что [illegible] дыха не был слишком серьезным и утомительным делом, и нужны такие продукты, как **Овцы**. Лично я и представить не мог, что любою подобные игры. Потому что [illegible] для их уже бог знает сколько времени. Поэтому, когда я, наконец, добрался до **Овец**, [illegible] тащить от монитора изголодавшегося по ТАКОМУ веселью человека было очень трудно.

Как ни странно, в игре наличествует сюжет, значение которого [illegible] переоценить. Вы заметили, [illegible]

Древняя цивилизация некогда ступила на Землю для проведения научных исследований, да так и осталась на ней. Пришельцы растворились в природе, стали жить, не зная ни бед, ни печали, и если бы все шло так и дальше, умерли бы в один день. Итак, зна- [illegible] овцы! Но от такой жизни пушистые создания умы, отупели и позволили человеку себя приручить. [illegible] на такое смотреть, за ними прилетели соплеменники с их родного мира, чтобы спасти несчастных домой. Однако, как и положено по жанру, находится некий мистер [illegible], у которого есть жуткий план, как использовать овечью глупость в своих корыстных целях (вот это изобретательность!). Так что спасаем зверей от этого субъекта, помогаем им улететь с Земли, happy end, слезы счастья. Вперед.

Если вы заглянули в графу «жанр», то вряд ли вам такое определение что-то объяснило. Но суть игры действительно в том, чтобы гонять овец. Все удивительно просто. Мы управляем пастухом. Где-то поблизости на уровне пасется стадо. Подбегаем к нему, и овцы бегут в противоположном от пастуха направлении. Соответственно, наша задача гнать их туда, куда нашей душеньке угодно. Уровень представляет собой «трассу»: стрелки указывают путь к спасительному для овец финишу, а на дороге разбросаны всяческие препятствия. То шоссе, по которому носятся тракторы, давя бедных овечек, то кукурузное поле, где, само собой, водятся акулы, то минное поле — самое обычное дело на ферме. Ну, а так как овцы тупы просто как... бараны, вам придется немало попотеть, чтобы провести их мимо всех ловушек.

В некоторых случаях к пугливым животным лучше тихонько подползти, схватить мохнатого зверя и собственноручно отнести в безопасное место. Впрочем, это, во-первых, отнимает время (на каждый уровень устанавливается временной лимит), а во-вторых, преодолевать препятствия с боем гораздо интереснее. Например, чтобы разрушить стоящую на пути стену, овцы должны проползти сквозь машинку, которая превратит их... в танки! И плавать наши подопечные почему-то не умеют — для преодоления водных преград придется воспользоваться батутами. Прыгающие овцы — это видеть надо.

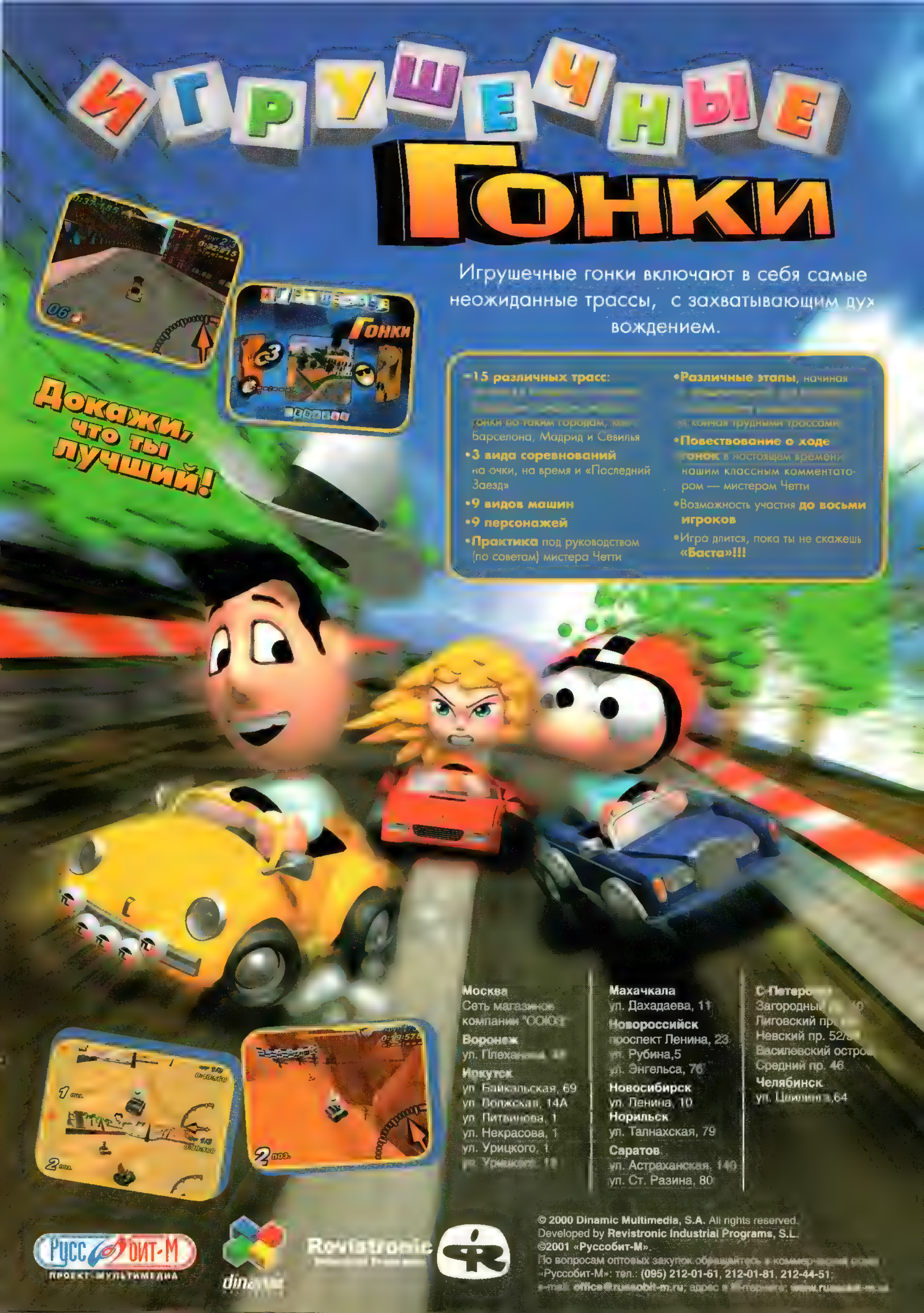
Чтобы разнообразить игровой процесс, вам на выбор представлены четыре пастуха и четыре породы овец: ламеры, геймеры, ромеры и хакеры. Этот выбор не влияет [illegible] отчасти решает проблему). Почему-то [illegible] настроить клавиши управления и даже получить подсказку, какая кнопка что делает. Правда, к этому всему быстро привыкаешь, благо, клавиш задействовано мало. Ну а кроме этого, **Овцы** явно не шокируют новейшими графическими технологиями. Но это — недостаток весьма сомнительный, так как, по сути, все, что надо — это чтобы графика была, с одной стороны, функциональной, а с другой — яркой, отвечающий общему стилю. И то и другое выполняется. И вообще, о внешнем облике игры вы вряд ли успеете задуматься. Овец надо спасать, а это занятие, которое не даст отвлечься.

В общем, я в **Овец** играть буду — однозначно. Рекомендую всем, потому что это, как ни парадоксально звучит, событие. Не так часто выходят подобного рода продукты, чтобы при этом качество было на уровне. К тому же, не забывайте, что все это на русском языке, так что дополнительные минуты удовольствия вам обеспечены

досье
[illegible]: PC, PSone [illegible]: симулятор пастуха [illegible]: Empire Interactive [illegible]: 1С [illegible]: Mind's Eye Productions [illegible]: Nival Interactive [illegible]: P166MHz, 32MB RAM, 4xCD-ROM, 4MB graphics card [illegible]: http://www.empireinteractive.com

Олег Коровин	8	[illegible]
Сергей Амирджанов	7	[illegible]
Дмитрий Эстрин	7	[illegible]
Максим Заяц	7	[illegible]

29
средний балл
7,3

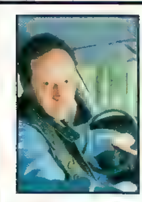


Игрушечные
Гонки
Игрушечные гонки включают в себя самые неожиданные трассы, с захватывающим дух вождением.
•15 различных трасс:
Барселона, Мадрид и Севилья
•3 вида соревнований на очки, на время и «Последний Заезд»
•9 видов машин
•9 персонажей
•Практика под руководством (по советам) мистера Четти
•Различные этапы, начиная
кончая трудными трассами
•Повествование о ходе гонок в настоящем времени нашим классным комментатором — мистером Четти
•Возможность участия до восьми игроков
•Игра длится, пока ты не скажешь «Баста»!!!
Докажи, что ты лучший!
Москва
Сеть магазинов
Воронеж
Иркутск
ул. Некрасова, 1
ул. Урицкого, 1
Махачкала
ул. Дахадаева, 11
Новороссийск
проспект Ленина, 23
ул. Рубина,5
ул. Энгельса, 76
Новосибирск
ул. Ленина, 10
Норильск
ул. Талнахская, 79
Саратов
ул. Ст. Разина, 80
Загородный
Невский пр. 52
Средний пр. 46
Челябинск
© 2000 Dinamic Multimedia, S.A. All rights reserved.
Developed by Revistronic Industrial Programs, S.L.
©2001 «Руссобит-М».
«Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;
Русс ОБИТ-М
Revistronic
dinamic

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

АНДЕГРАУНД

ПРОТИВ ГИГАНТОВ *ИНДУСТРИИ*



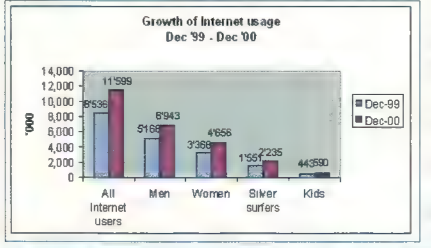
Нас привлекут «по-новому»

В первый же день нового 2001 года **CNN** опубликовала пространный обзор, посвященный многопользовательским играм в Сети (если дословно, то целой индустрии — «**Massively Multiplayer industry**»). Конечно, солидное, ориентированное на «принимающих решения лидеров» агентство не рассматривало игровые достоинства отдельных продуктов или какие-то частные сетевые вопросы, а оценивало всю совокупность **MMOG** (**Massively Multiplayer Online Games**) как перспективную сферу инвестиций и извлечения прибыли ближайшего будущего.



Из текста, тщательного иллюстрированного убедительными финансовыми выкладками и ссылками на аналитические компании, было понятно, что хотя Интернет-игры с точки зрения авторов все еще пребывают в младенчестве и многое в их дальнейшем развитии не ясно, но бизнес-модели платных онлайновых развлечений ближайшего будущего можно себе представить уже сейчас. И, скорее всего, они (т.е. модели) будут совсем не такими как сегодня.

Это, далеко не очевидное предположение, доказывалось в обзоре, если так можно выразиться, «от противного». Мол, все мы, a.k.a. геймерское сообщество, находимся сегодня во власти «подписных игр» типа **Ultima Online** и **EverQuest**. Они скроены по единому шаблону: $10 месячная плата плюс приличная стоимость самой «коробки» с игрой. Обозреватель **CNN** с цифрами в руках показывает, насколько прибыльными были эти проекты для их своих компаний, после чего делает довольно-таки неожиданный вывод! «Никакой определенности в стратегии развития рынка многопользовательских онлайновых игр (**MMOG**) все еще нет», поскольку, мол, «гиганты индустрии развлечений настойчиво ищут новые пути привлечения интернетчиков на свои сайты, равно как и новые модели организации бизнеса сетевых развлечений...». И дальше речь идет уже о разных способах привлечения пользователей Интернета на игровые сайты через бесплатные карточные/досочные игры, викторины и прочие нехитрые забавы, с тем чтобы потом, когда они освоятся с онлайновой игрой, «заманивать» их в более сложные и главное платные варианты развлечений...



Рост числа пользователей Интернета в Великобритании за прошлый год.

Для тех, кто не понаслышке знаком с игрой в Интернете ничего нового в таких способах привлечения новых пользователей и извлечения доходов нет. Большинство нынешних сайтов именно так и поступают. Так что если и можно согласиться с этим постулатом **CNN**, то с ихвестными оговорками. Но что остается совершенно непонятным, так это с чего бы это **Sony** и **Electronic Arts** вдруг отказываться от работающей бизнес схемы и пытаться придумать что-то другое (вопрос — что?). Неужели механизм выкачивания денег из потребителя через платный доступ к игре не работает? Или желающих платить по какой-то причине может стать не так много, как показывают расчеты и прогнозы?

EmuQ is no more ...

Bad news for all the fans and supporters out there. I am not happy with this decision, but it was the only one bearable for me. I will disappoint many people, I am really sorry about this. The major reason was not the legal-stuff. It was more the fact that EmuQ does *steal* ideas/art/work/etc. from people who have not agreed to do so. I was not aware of this at the beginning of our "Free EmuQ!" campaign, but some nice-written e-mails showed me this point.

The source-code of EmuQ will not be released. I love the open-source idea, but there are parts of the source that are too *hot* to release. The whole network/encryption/protocol-handling would be a gift to all exploit-coders out there. I know they can do it without it, but it will take them much much longer.

There are files floating around the web called "emuq.exe". DO NOT download them. They will contain viruses/trojan-horses etc. (btw. good time to update your anti-virus-tools). EmuQ was never released, so there is no place you could get a copy.

- To the supportes/fans of EmuQ:
I hope you can understand me at least a bit. I know you are disappointed or even more. I am sorry.

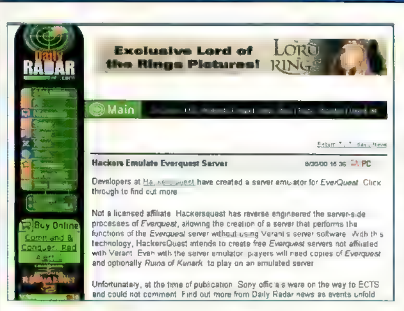
- To Verant:
You should listen more to your customers. They have great ideas. If you could just implement some of

Прощальное слово идейного вдохновителя +Beosil+'а к своим адептам в связи с похоронами проекта EmuQ.

Хакеры экономят наши деньги

Что касается народонаселения Интернета, а геймеры — его неотъемлемая и самая активная часть, то тут, похоже, никаких угроз не предвидится. Нас в Мировой Паутине с каждым годом становится больше. **NetValue** (Великобритания) отмечает 35% рост интернетчиков в Европе, причем 50-ти летних и старше стало больше даже на 44%. Аналогичная картина и в США, но, удивительное дело, среди «сетян» там преобладают женщины, а не мужчины как в Европе и в России.

Может быть, с самими онлайновыми проектами в ближайшие годы зреет серьезный кризис? Тоже нет, среди массы прогнозов, опубликованных в печати и в Сети, общим местом стало утверждение, что до 25% всех игр в 2002-ом году будут «чисто онлайновыми». Возможно, грядет проблема недостатка игроков среди пользователей? Волноваться не о чем: такой авторитетный источник как **Forrester Research** предрекает в самом скором времени до 18 миллионов активных сетевых игроков, что, кстати, уже в этом году принесет разработчикам и издателям доходы, превышающие 1,6 миллиарда долларов. А в 2002-ом, соответственно, цифра будет куда больше. Так что совершенно понятно, за какой кусок пирога борются «гиганты» и «киты» индустрии и, наверняка, обострение конкуренции и стало одной из причин поиска новых решений для привлечения платных пользователей. Но при этом ответ на вопрос, почему все так уверены, что схема «платного доступа к игре» себя не оправдает и необходимо искать какие-то иные ре-



Hackers Emulate Everquest Server 8/30/00 15:36 PC

Developers at Hackersquest have created a server emulator for *EverQuest*. Click through to find out more

Not a licensed affiliate, Hackersquest has reverse engineered the server-side processes of *Everquest*, allowing the creation of a server that performs the functions of the *Everquest* server without using Verant's server software. With this technology, HackersQuest intends to create free *Everquest* servers not affiliated with Verant. Even with the server emulator, players will need copies of *Everquest* and optionally *Ruins of Kunark* to play on an emulated server.

Unfortunately, at the time of publication, Sony officials were on the way to ECTS and could not comment. Find out more from Daily Radar news as events unfold

Одно из первых сообщений об успешном релизе эмулятора EverQuest'а.

шения так и не найден. Где и в чем угроза подписным онлайновым играм?

Возможно, пресловутая политкорректность или слабое знание реальной ситуации в онлайновом мире сложных клиент-серверных проектов (типа **UO**, **AC** и **EQ**) не позволили аналитикам вычленить и точно обозначить одну из главных угроз платному доступу на игровые сервера. А между тем о ней часто говорят и пишут, многие с ней сталкивались, а разработчики давно пытаются бороться с этой угрозой судебными исками. Как вы уже поняли, речь идет об эмуляторах игровых серверов!

Первой жертвой эмулирования стала **Ultima Online**, и мы подробно писали об этом в №84-85 «Страны Игр». Вариантов эмуляторов насчитывается до десятка, работают они под основными операционными системами, свободно распространяются и позволяют организовать собственную Ультиму не только в Интернете, но и даже в локальной сети общежития, клуба, школы или института. Понятно, что подсчитать количество «локальных» серверов невозможно, а вот неофициальных серверов **UO** (т.н. шардов), присутствующих в Интернете, раз в 10-15 больше чем официальных. И пусть на каждом шарде обитает не так много игроков, как у **Origin/EA**, но при тотальном превосходстве подпольных Ультим над легальными в численности мы приходим к закономерному выводу — разработчики потеряли значительную часть потенциальных абонентов (хорошо, если не 50%...).

Вот это и есть, на наш взгляд, основная угроза извлечению прибылей из игр, использующих клиент-серверную архитектуру в сочетании с платным или иным образом ограниченным доступом. И под удар попадают не только онлайновые ролевики, но и любые другие закрытые для нелегалов сервера типа Battle.net'а (проект **Free Starcraft Game Server**, ныне после судебных разбирательств — **Free Standard Game Server**). Везде где популярная, привлекшая многих поклонников игра «закрывает» свои сервера, немедленно возникает и реализуется возможность создать бесплатную и общедоступную альтернативу. Что, заметим, прекрасно согласуется в вольнолюбивым духом Интернета!

Everquest отбивается от нелегалов

Интересны мотивы людей, которые посвящают немало своего времени, а следовательно и денег созданию очередного эмулятора. Мало того, что они месяцами и годами напряженно работают, так еще и сильно рискуют — разгневанные владельцы легальных серверов начинают судебное преследование по всем фронтам. И все же независимые программисты (их трудно назвать затертым словечком «хакеры») идут на риск и, надо признать, количество создаваемых эмуляторов, масштабность затей в плане участия в них одиночек или коллективов самым непосредственным образом свидетельствует о популярности той или иной онлайновой игры.

Everquest — не так давно отрапортовал о несомненном успехе и небывалой популярности, объявив о 200000 подписчиков. А незадолго до этого **Verant** (разработчики игры) в лице своих представителей **John Smedley** и **Brad McQuaid** одержала еще одну победу, ей, не поднимая излишнего шума, удалось угрозой судебного разбирательства остановить проект **EmuQ** (**http://www.swileys.com/ emuq/black.htm**) — первый и чрезвычайно успешный эмулятор **EQ**. Дело шло уже к релизу первой стабильной версии эмулятора, после чего распространение зловредных файлов по Сети вряд ли можно было бы остановить, и компания понесла бы существенные убытки. А пользователи, возможно, даже бы и выиграли, так как смогли бы сравнить увлекательность игры на официальном сервере с игрой на модифицированном в соответствии с пожеланиями игроков первом бесплатном «шарде» **EQ**.

Увы, но альтернатива не появилась — инициатор и координатор проекта, скрывшийся под ни-



ком **+Beosil+**, решил не доводить дело до репрессий и свернул работу, не выложив ни готовых файлов (пресловутый emuq.exe), ни исходников в Интернет. Чем вызвал негодование немалого числа своих добровольных помощников, а также сочувствующих из числа сторонников исключительной бесплатности Интернет-игр.

Verant праздновала победу, полагая, что ей удалось убить ересь в зародыше и **EQ** никоим образом не повторит судьбу **Ultima Online**, растерзанной эмуляторщиками.

Но ну тут-то было! Выпавшее из рук знамя подхватила группа под названием **HackersQuest** (**http://www.hackersquest.gomp.ch/html/main.shtml**) и уже в последний день лета прошлого года состоялся первый публичный релиз их эмулятора — **EthernalQuest ver. 1.0 beta**. Вот как сообщали об этом 30 августа прошлого года сетевые новостные агентства (**Daily Radar News**): «Никем не лицензированный **Hackersquest** произвел раскодирование (...**has reverse engineered**... — ред.) серверных процессов **Everquest'а**, что позволило этой группе создать эмулятор, который исполняет функции сервера **Everquest'а**, без использования серверного программного обеспечения от **Verant**. С этой технологией **Hackersquest** намерен создать общедоступные и бесплатные сервера **Everquest'а**, никоим образом не аффилированные с **Verant'ом**. Но даже подключаясь к эмулятору, игроки будут нуждаться в копиях **Everquest'а** и, скорее всего, в **add-on'е Ruins of Kunark**. К сожалению, во время этой публикации, должностные лица **Sony** были в пути к **ECTS**, и не могли прокомментировать это событие...»

Это был тяжелый удар! Файлы эмулятора мгновенно расползлись по Сети, и что-либо поправить было уже совсем непросто. Более того, в отличие от сдавшегося под угрозой судебного преследования **+Beosil+**'а, группа **Hackersquest** заявляла об окончательной и бесповоротной решимости довести дело эмулирования до логического конца и убрать приставку «бета» из названия очередного релиза. **Everquest'у** вновь грозила судьба Ультимы!

Ответный ход разработчиков выглядел весьма логичным, и, казалось бы, напрочь уничтожал опасность грозящую **EQ**. **Verant** выпустил новый патч, который изменил сетевой протокол и сделал обновленные клиентские части игры несовместимыми с эмулятором. Год работы хакерской группы — коту под хвост, от такого удара оправиться трудно...

Разработчики уж было праздновали победу, как выяснилось, что локализованные китайская и прочие иероглифические версии **EQ** не работают с новым патчем! Для обескураженных восточных клиентов, наверное, впервые в истории онлайновых игр, пришлось выпустить специальный **downgrade**, возвращающий версию их клиентов на более раннюю и... совместимую с эмулятором стадию. Чем немедленно воспользовались хакеры, сделав заветный **downgrade**, доступный всем, а не только китайцам. Эмулятор снова заработал...

Эпилог

Итак, счет в противостоянии **Verant: Hackersquest** пока 1:1, но каждая из сторон продолжает напряженно работать, в надежде одержать победу. При этом эмулятор еще весьма сыроват (отчет о его тестировании читайте ниже), а **EverQuest** — все также беззащитен. Чем же завершится это противостояние? И, возвращаясь к началу нашей заметки, по каким моделям будут «кроиться» онлайновые игры в ближайшем будущем?

На все эти вопросы ответы будут даны очень скоро.

Примечание: в качестве иллюстраций к этой заметке использованы скриншоты закрытого по решению суда проекта **Free EmuQ**.

СИ-ONLINE

В среднем один из пяти пользователей Интернета является активным онлайновым игроком (данные NetValue). Причем эта цифра в равной степени верна и в Европе (194000 активных геймера на 2 миллиона 400 тысяч уникальных посещений Сети в месяц в Великобритании), и в США (почти 5 миллионов геймеров на 24 миллиона интернетчиков). Россия также не выпадает из общей закономерности, как и [illegible]мания, Франция, Испания и т.д.
О[illegible] различия. Если у нас [illegible]е 90% сетевых игроков — [illegible]ужчины (в Великобритании — аж до [illegible],6%), то за океаном все по другому: 46% — это геймерши. Вот до чего силен ф[illegible]инизм в США.

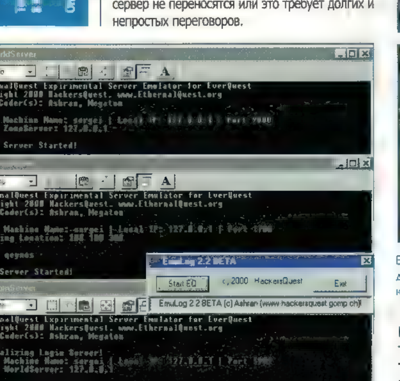
ТЕСТИРУЕМ *ETHERNALQUEST* v.1.0 beta

Издатель: http://www.hackersquest.gomp.ch

Операционная система: Windows 9x/ME/2000

Online **RPG** — натуральный наркотик. А за наркотик надо платить. Нет времени, кончились деньги — и наступает крутая ломка. Хочется еще и еще...

С недостатком времени бороться нельзя, но вот решить финансовые проблемы можно попытаться. Стремление к халяве в сочетании с хакерским зудом кинуть разработчиков и издателей время от времени порождают разнообразные суррогаты известных монстров жанра (имеются в виду эмуляторы — ред.). Например, в случае **Ultima Online** существует большое число «независимых» серверов. От нормальных они частенько отличаются только на несколько порядков меньшей заселенностью, что временами и к лучшему. Те, кто пытался протолкнуться к склону горы или стерег монстров в переполненном игроками подземелье, легко поймет, почему я так говорю. Разумеется, и эта разновидность бесплатного сыра (и здесь речь об эмуляторах — ред.) не лишена своих недостатков. Например, в любой момент держатель сервера может решить, что у него кончились деньги. Или желание. Или еще что-нибудь. И все старания пропали даром, поскольку персонажи на другой сервер не переносятся или это требует долгих и непростых переговоров.



Пока эмулятор запускается аж 4-мя файлами ..

Последний же недостаток вышеупомянутого варианта (как и любой онлайновой игры) — вам по-прежнему нужно платить за доступ в Сеть и мириться с лагом. Да и мощности доморощенных серверов может не хватать.

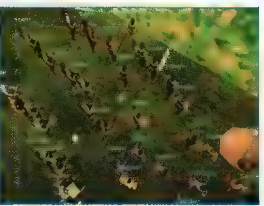
Но хватит об **UO**, поскольку данная статья не о ней, а об **EthernalQuest** (далее **EtQ**).

Как легко можно догадаться, эмулятор этот нацелен «на убийство» конкурента **UO** — **EverQuest**. Разработчики из **HackersQuest** учли все упомянутые выше недостатки и полностью их победили (наплодив при этом кучу новых проблем). В **EtQ** платить не надо абсолютно ничего и лаг к серверу нулевой. С персонажами несколько хуже, но об этом чуть ниже.

HACKERSQUEST
hackersquest.gomp.ch

Совсем «бедный» мальчуган...





В сегодняшнем состоянии проекта EtQ допускает и вот такие казусы, как эта армия Megaton'a

Идея **EtQ** (на данной стадии проекта) проста — чтобы избавиться от плохой связи, за которую вдобавок ко всему еще и платить надо, а также сэкономить десять долларов в месяц необходимо создать сервер на своем компьютере. Что и было с успехом реализовано!

Для работы необходимо иметь пропатченную версию **EQ** и несколько файлов, которые можно скачать по адресу **www.hackersquest.gomp.ch/downloads/ethernalquest/Ethernal Quest.zip**. Там же лежит и подробное руководство по использованию всего этого добра. Еще необходимо заменить пару файлов из директории игры на скаченные отсюда — **http://alvec.hypermart.net/eqfiles.zip**. Эмулятор запускается не одним файлом, а тремя **exe-шками** — (**Loginserver**, **worldserver**, **zoneserver**), после чего подключение к нему осуществляется запуском **Emulog.exe**. Внимательно читайте инструкцию, если все сделать правильно, то утилита заработает. Не без багов (например, у меня иногда все виснет при попытке выхода в разные зоны), но заработает. Мало того. С помощью небольших ухищрений можно играть не одному, а вдвоем, втроем и так далее — насколько хватит мощности машины и канала связи! Но тут опять-таки требуется подключение к Интернету. Со всеми вытекающими затратами, но без абонентской платы...

Теперь о плохом. В теперешнем виде **EtQ** не вызвал у меня живого интереса. Все наживки и крючочки online **RPG**, которые и удерживают пользователя, полностью отсутствуют в **EtQ**. Можно «создавать» лишь одного героя — темного эльфа **Enhanter**, причем сразу пятидесятого уровня. Развития, естественно, не получается. Да и не сохраняется он, похоже. Любое барахло и артефакт можно создать по желанию — нет, соответственно, стимула копить деньги и выискивать редкие предметы экипировки. Да и возможностей к этому пока нет, поскольку отсутствуют **NPC**. Магии, кстати, тоже нет. Как нет и сражений. Хотя монстров можно вызывать в любой момент и в любом месте.

То есть, почти ничего нет. Только мертвый мир, сильно напоминающий кинговских «Лангольеров». Можно по нему путешествовать, но лично мне это надоело в тот же день. Ну, увешал героя крутыми цацками, а дальше? Похвастаться не перед кем, употребить не к чему. Вообще-то, без общения с другими игроками я могу существовать легко (поскольку с большей частью обитателей **online** миров общаться хочется с помощью увесистой дубины), но делать-то решительно нечего.

Одна надежда — проект активно развивается. И либо он превратится во что-то подобное современным шардам **UO**, либо станет напоминать упрощенный вариант **Daggerfall**, что вряд ли перспективно. Наиболее вероятен, конечно же, первый вариант, что подразумевает создание своего рода конструктора для доморощенных **Dungeon Masters**, имеющих постоянный сервер с неплохим каналом. Соответственно, для всех остальных интерес к состоянию **EtQ** будет чисто теоретический, пока первые действующие сервера не заработают.

Главный кодер EtQ приветствует своих гостей!

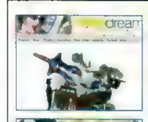


В любом случае, журнал держит руку на пульсе. Оставайтесь с нами.

СИ-ONLINE

Наталья **ДАВЫДОВА** :ЭКСПЕРТ

МЕЧТАТЬ *ПО-ШВЕДСКИ*

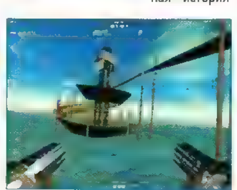




Виртуальные игры будущего? Несомненно, они будут такими же увлекательными, захватывающими и интеллектуальными, как и сейчас. Однако играть в них можно будет не только с помощью компьютеров и приставок, но и использовать для этого иные современные средства связи, к примеру, цифровое телевидение, или мобильный телефон.**

Конечно, большинству геймеров такие вещи пока недоступны, зато есть к чему стремиться. Тем более что разработчики интерактивных игр, как всегда, идут в ногу со временем и уже выдают «на-гора» продукты, предназначенные для распространения популярными нынче цифровыми же средствами информации. В этом можно убедиться, зайдя на сайт известного разработчика интерактивного развлечения, инновационных технологий и услуг — компании **Daydream** (в переводе — Мечтать...). Основанная в Швеции в 1994 году, когда сетевая игра еще не достигла пика популярности у пользователей Интернета, **Daydream** стала одной из первых компаний, увидевших потенциальные возможности сетевых проектов.

Официальный сайт находится по адресу **http://www.daydream.se** и напоминает скорее финансово-статистический справочник, нежели сайт в привычном понимании. Оформление, если можно здесь вообще о нем говорить, скромное, без украшений, но при этом — удобная навигация. О самой компании на сайте рассказано много: в разделе **History**, как видно по названию, представлена подробная история возникновения и развития **Daydream**. Также подробно и обстоятельно описаны устройство и все составляющие компании: **Daydream Entertainment**, **Daydream Technology**, **Daydream Ventures** — назначение каждой, их задачи и область деятельности. В разделе **Business** concept дана концепция развития, так сказать стратегия и тактика компании. Особый интерес создатели сайта питают к разного рода денежным вопросам, и немало внимания здесь уделено этой животрепещущей теме (**Financial information**): кроме подробнейшего финансового состояния компании (приведены текущие, ежемесячные, а также годовые отчеты), имеются сведения о долевом участии сотрудников в уставном капитале фирмы вместе с краткой творческой биографией. Правда, не знаю, кому могут быть интересны эти сведения, кроме налоговых инспекторов (шутка). Хотя, обыватель тоже может найти здесь для себя кое-что полезное, к примеру, регулярно обновляемые данные с валютной биржи.



Для геймера же интересно другое: на сайте представлены четыре игры, в разное время предложенные **Daydream** на рынке.

Safecracker — одна из первых сетевых игрушек, в которой использовался движок in **Quick-Time VR**, позволяющий игроку обозревать пространство на все 360 градусов. По жанру это **Puzzle** или даже **Puzzle challenge**, в котором вы должны, пройдя через множество испытаний и продемонстрировав работодателям свою силу, ловкость и ум, получить искомую работу. Тут же даны скриншоты, краткое описание игры, а также адрес (**www.dreamcatchergames.com**), по которому можно узнать все подробности и, само собой, поиграть.

Traitors Gate — типичная **adventure**. Геймеру предлагается роль секретного агента, под кодовым именем Raven, который должен подменить английскую корону на точную копию. Разумеется, во избежание всяческих неприятностей, это нужно сделать незаметно, не оставив никаких следов. **Traitors Gate** основывается на нелинейной игровой «формуле», которая подразумевает несколько путей выбора, что на мой взгляд делает игру еще более интересной и дает геймеру возможность полностью раскрыть свою фантазию и творчество. Официальный сайт, посвященный игре, находится по адресу: **www.traitorsgate.com**. Здесь можно ознакомиться с подробным описанием игры, поиграть и поучаствовать в розыгрыше призов.

Clusterball — это сетевая спортивная игра в реальном времени, вышедшая в 2000 году. Игроки маневрируют на своих летающих аппаратах, называемых **flying craft** и собирают мячи в различных картах. Применив всю ловкость и сноровку, необходимо набрать определенное количество мячей. На этом основаны состязания и турниры, где игроки получают свои rankings .Конечно, игра в реальном времени, с отличной графикой, предполагает и высокие технические требования к компьютеру. И хотя, благодаря особой технологии, **Clusterball** занимает гораздо меньше дискового пространства, чем обычные игры (базовая версия занимает 14MB вместо 500 — 2000MB), для большинства геймеров такие игрушки — это прекрасное будущее. Тем не менее, на официальном сайте по адресу **www.clusterball.com** кроме собственно игры, любой посетитель может найти много интересного для себя.

Ski-door Team Racing предлагает гонки на сноубордах — красивейшее и захватывающее зрелище. Это просто рай для любителей адреналина в крови. Но, опять-таки, игра базируется на той же технологической концепции, что и **Clusterball**, поэтому доступна не всем желающим. Официальный сайт — **www.x-teamracing.com** — со всеми правилами, подробностями и особенностями.

Неплохо обстоят дела на **Daydream** с поддержкой и общением пользователей. В разделе **Games** corner каждый может задать любые вопросы, вступить в дискуссию или дать свои советы. Судя по статистике, посещения **user'ов** часты и многочисленны. Новостная страница отличается свежестью и регулярной обновляемостью. А в разделе **Calendar** расписаны все события, касающиеся **Daydream**, на несколько месяцев вперед. И еще об одном, на мой взгляд, немаловажном факте: отличительной особенностью компании является их основной принцип работы — создавать активные, захватывающие игры без насилия. А это, согласитесь, большая редкость в наше жестокое время.

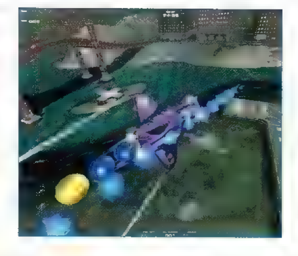
СИ-*ONLINE*

Иван **Петрович** *(petrovich_ivan@mail.ru)* :ЭКСПЕРТ

CLUSTERBALL: *НЕМНОГО* **ПОДРОБНЕЕ**

Clusterball — самая хитовая игра, из всех предлагаемых на сайте **Daydream**. Тому — немало причин. Во-первых, игровой процесс предполагает азарт не меньший чем в **Quake** или **UT**, а во-вторых, при этом отсутствуют моря крови и разлетающиеся ошметки тел. А в третьих, враги не дают спуска. Так что если кому надоело разносить соперников в пух и прах, но побороться и выяснить, кто самый умелый охота — попробуйте **Clusterball**!

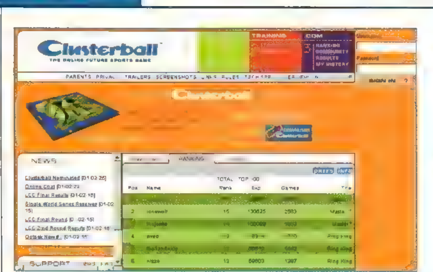
В этой игре сочетается несколько самых популярных видов спорта — футбол, гонки и



авиаспорт. Цель — набрать максимальное количество очков (если кому привычнее, назовите их фрагами...). Однако заветные очки набираются не напрямую (в боях...), а путем конверсии собранных мячей (**balls**) посредством закидывания их в специальное кольцо на арене. При самом жестком противодействии соперников, само собой разумеется!

Кажется, что слишком просто? Не торопитесь!..

Основной режим игры — групповые сражения на картах, имитирующих открытые простран-



лезен для тренировок, но только при игре в Интернете вы можете участвовать в рейтингах и турнирах с призами.

Clusterball, хоть и намекает на свою причастность к жанру симуляторов, каковых я всегда опасался из-за сложности с управлением, в освоении все же ничуть не труднее любезных моему сердцу шутеров. Хотя, определенные отличия налицо. Каждый игрок владеет одним глайдером, и все собранные на данный момент времени мячики выстраиваются гуськом за его кормой. Чем длиннее цепочка мячей за воздушным судном, тем медленнее и неповоротливее оно становится. А противники-то все видят — и, так сказать, при «непосредственном визуальном контакте», и на экранах радаров. И немедленно обрубают «хвосты», если маневр неудачен или игрок замешкался! После чего сбор шаров начинается заново...

Добавьте к этому тот факт, что и сами воздушные суда часто неодинаковы. Более ловкие игроки, набравшие много очков, могут модернизировать свой корабль на специальных складах на игровой арене.

Еще толику азарта подкинет автоматический рейтинг и регулярно проводимые турниры. А потренироваться в **Clusterball'е** можно, как мы уже отмечали, и в одиночном режиме, соревнуясь с компьютерными ботами.

Особый же интерес для российских геймеров в **Clusterball'е** представляет крайне низкая требовательность игры к качеству связи. Для хорошего самочувствия на игровой арене хватает 9600 бод и скромного пинга в районе 600-700 мс! При отменной графике и очень приличном звуке. Вот так и надо писать сетевой код! А вы говорите **Quake**, **UT**...

ства, которые хорошо известны по урокам географии. Вы можете гоняться «за шарами» меж минаретов Тадж-Махала, над льдами Антарктики, в известных городах. Существует бесплатная версия **Clusterball'a**, она свободно скачивается с сайта игры, а есть и платная «полная» версия. Различие между ними в количестве карт (арен), в бесплатной их немного — от 1-ой до 3-х. Также для получения доступа к серверу необходимо зарегистрироваться и получить пароль для активации учетной записи (все — бесплатно, по электронному «мылу»). Помимо мультиплейера в **Clusterball** есть и одиночный режим с ботами (по типу **UT**), он также весьма интересен и по-

Интернет: www.clusterball.com

Разработчик/Издатель: Daydream Software

Требования к компьютеру: Pentium II 233 MHz (рекомендуется 400 MHz), 64 MB ОЗУ, 25 MB на винчестере, 8MB 3D видео акселератор с поддержкой Glide/OpenGl, звуковая карта с 3D звуком

Операционная система: Windows 9x/ME/2000

СИ-ONLINE

Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru) :ЭКСПЕРТ

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Задать вопрос можно на форуме «Онлайна» на www.gameland.ru или прислать на dolser@gameland.ru

? У меня такой вот вопрос. Можно ли на наших серверах поиграть в нашу же RPG бесплатно?

А как же! Начнем с самого простого (в смысле доступности). Как все уже, наверное, догадались, речь пойдет о такой разновидности компьютерных RPG как текстовые MUD. В Рунете прежде всего приходит на ум Adamant MUD (www.amud.orc.ru) — это 100%-ая онлайновая RPG.

Одно из главных ее достоинств — сделана она нашими людьми и все в ней по-русски! Что до крайности приятно нашим, обычно неважно владеющим английским языком, «ролевикам». Мир Adamant MUD построен на основе творений Дж. Р. Р. Толкиена, что тоже является плюсом, так как его почитателей у нас пруд пруди и подробно объяснять им законы устройства вселенной не нужно. Из приятных особенностей отмечу возможность играть как за светлую, так и за темную стороны (в качестве стартовых городов предлагаются Минас-Моргул и Минас-Тирит соответственно).

Все же остальное более-менее похоже на привычные нам графические ролевики — классы персонажей, магия, экипировка, монстры, скилы и экспа. PKiling разрешен, но не приветствуется. Впрочем, о правилах поведения и подробностях управления лучше почитать на очень хорошо оформленном сайте создателей.

Хотя для подключения к игре достаточно telnet, очень рекомендую по адресу www.zuggsoft.com скачать клиент zmud (или поискать что-либо подобное в Интернете).

Чуть больше расходов потребует игра в полноценную (в смысле графики и всего остального) RPG Ultima Online. Обитать придется не на официальных серверах OSI, а на любительских «шардах». Но поверь — это ничуть не хуже, а даже более увлекательно и прикольно. Единственная загвоздка — придется озаботится приобретением (обзаведением, одолжением и, в крайнем случае, покупкой б/у диска или копии) самой UO. После инсталляции диск можно вернуть владельцу, так как пропатчивание на официальных серверах и собственно игра наличия диска в CD-ROM'е не требует.

Мы подробно писали о подпольном мире UO в Рунете, так что просто поднимите номера №84-85 «Страны Игр» из своей подшивки (у тебя же наверняка есть подшивка любимого журнала?..). Здесь же приведем лишь адреса самых популярных отечественных «шардов» UO:

Ethereal Portal/VRN
http://ultima.pp.ru или http://ultima.vrn.ru
NOVUS
http://www.novusopiate.com
(Файлы для игры на Новусе
http://www.mosconsv.ru/pers/olor/uo/nos-uoa.zip)
Oscom
http://ultima.oskom.ru
Real World
http://www.realworld.ru/
Celestial Sphere
http://ultima.org.ru или http://ultima.inforus.com

Именно на форумах этих «шардов» будет разумно разместить просьбу помочь «с инсталляцией Ультимы». И тебе обязательно помогут!

? Я недавно приобрел модем, и мы с другом решили поиграть «через модемы»... Но мы не можем соединиться... Не так давно Александр Ольховский рассказывал как это сделать («Страна Игр» №14 2000г.), всё делаем как он говорит, но ничего не выходит!.. А если точнее, то когда друг дозванивается до меня, то я его жду в «Удаленный доступ к сети», всё происходит нормально, но когда начинается проверка пароля (так пишется в окошке) то связь обрывается. Тут мне сказали, что нужно зарегистрировать друга у себя на компе, но как это сделать? Помогите, пожалуйста, вся надежда только на вас (у нас стоит WinMe)!

Для регистрации пользователей на право доступа к твоему компьютеру (серверу) надо установить Клиента для Сетей Майкрософт (Client for Microsoft Networks) через Control Panel > Network > Add. После этого в Control Panel > Passwords появится вкладка Remote Administration, где и можно разрешить управление твоей машиной издалека, указать логин и пароль удаленного администратора.

Если ты не собираешься предоставлять другу возможность удаленного администрирования, а просто собираетесь поиграть, то регистрации не требуется. Чаще всего причина неудач кроется в несоответствии «парольной защиты» у сервера и клиента. Проверь, какой пароль ты задал для доступа на свой сервер, установил ли флажок его шифрации. В случае, если все установлено «на максимум», то твой Сервер Удаленного Доступа воспримет только верный и шифрованный пароль. У товарища должны быть точно такие же установки (но пароль он вводит обычным образом, компьютер сам его зашифрует). Будь внимателен и насчет языка — если пароль сервера на английском, при дозвоне его не стоит печатать по-русски, сервер не поймет!

Проще не задавать никакого пароля (оставить окошко пустым), тогда и тому кто дозванивается нет нужды ничего запоминать и вводить в соответствующую строку.

Другой причиной неудачи, помимо парольной защиты, может стать малое время ожидания установления связи (закладка «Connections» в свойствах модема). По умолчанию это 60 секунд, но, возможно, вашим модемам потребуется большее время на установление коннекта, что, чаще всего свидетельствует о плохой линии связи.

Проверь также установки TCP/IP (смотри «Вопросы и Ответы» в предыдущем номере журнала) у вас обоих — они должны совпадать во всем, кроме IP адресов.

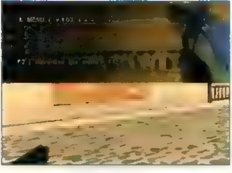
СИ-ONLINE

DOWNLOAD: ПРОВЕРЕНО ЛИЧНО

Half-Life Menu v. 1.03

Размер: 12kb
Интернет: http://hosted.dailyrush.dk/quake3menu/hlmenu_3.zip
Оценка: 8

Half-Life Menu — это обширная скриптовая программа, которая заметно упрощает общение с **HL'ом** и **Counter-Strike'ом** — популярными сетевыми играми сегодняшнего дня.



Суть работы утилиты проста — она добавляет развитую систему меню и подменю, делая доступными абсолютно все команды и установки, обычно и неудобно вызываемые через консоль.

Устанавливается **Half-Life Menu** как и любой скрипт, путем копирования его в директорию игры и связывания его вызова с какой-то горячей клавишей. По умолчанию — это **F1**.

Проще всего всю эту процедуру выполнить, модифицируя конфигурационный файл игры (прямо в **Notepad'e**). Для чего:

1. Вставьте в текущий config.cfg (обычно он в **c:\halflive\cstrike\config.cfg**) строчку **bind f1 «exec hlmenu\hlmenu.cfg»**.
2. Разархивируйте **hlmenu.zip** в директорию игры, создав там папку **«hlmenu»** (**...halflive\cstrike\hlmenu**)
3. Скопируйте назначения клавишам **F1-F12** из вышеупомянутого **«config.cfg»** в **«normal.cfg»**, который теперь появился в новой папке **hlmenu**

Теперь, когда вы уже в игре, **Half-Life Menu** включается при нажатии **F1**, а выключается по **F2** (после выключения утилиты все ранее назначенные связи функциональных клавиш **F1-F12** восстанавливаются).

Всего в **Half-Life Menu** шесть подменю, вот их краткие описания:

Commands — самые разные команды: для получения информации о сервере, производительности компьютера под данной игрой, программные переменные и тому подобное, а также читы (только для одиночного режима).
Demo — записать и проиграть демоpолик, а также узнать всю информацию о нем.
Weapons — настоящий справочник о тактико-технических характеристиках оружия в игре.
Connection — в этом субменю регулируются параметры сетевого соединения.
Screen — детальная информация о видео карте, текущем **FPS**, а также регулировка **FPS**! Очень удобно.
Sensitivity — регулировка мышки.

Quake 3 Menu v. 1.11

Размер: 76kb
Интернет: http://hosted.dailyrush.dk/quake3menu/q3menu_11.zip
Оценка: 9

Quake 3 Menu — это тоже скриптовая программа, которая упрощает взаимодействие геймеров как понятно из названия с Квейком. По сравнению с вышеописанной **Half-Life Menu** она более проработана, содержит больше субменю и полезных возможностей, типа ведения внутриигровых записей (заметок). О различии масштабов говорит хотя бы то, что через **Quake 3 Menu** доступно более 1000 команд **Q3A**, а при своей работе программа использует не только клавиши **F1-F12**, но практически все клавиатуру от **0-9** до **a-z**.

Вместе с тем, поскольку и и **Half-Life Menu** писал один и тот же автор, так что в их функциональности, алгоритме работы и, конечно же, в установке много общего. Что касается конкретно интерфейса, то это та же система меню и подменю. В восьми разделах **Quake 3 Menu** можно отрегулировать следующие параметры текущей сессии и игры в целом:

Servers — 210 «предустановленных» серверов из 12 стран (Россия, к сожалению, не представлена). К каждому серверу можно присоединиться для игры или проверить и попинговать его. Отсутствующие российские сервера можно внести вручную, отредактировав файл **servers.txt**.
Demo — задаются параметры и ведется запись демо-роликов (до двадцати штук).
Screen — настройка **FPS** по заданным шаблонам, смена вида курсора, а также модели игрока не прерывая игры



(поддержка 170 шкур), установки для **Railgun'a**.
My Notes — под этим названием хранится система внутриигровых заметок — от ников и статистики, до номеров аськи и собственных позывных (адрес, Клан и так далее).
Flipcom — пояснения по **FlipCom 1.21**. Наши пояснения читайте ниже.
Mp3 Player — плейлист и файловый менеджер для mp3.
Team Messages — заранее созданный список сообщений (до 50 штук) для обмена в режимах **CTF/Team**.
Commands — команды, команды и еще раз команды. Плюс все, что связано с просмотром карты уровня.
Miscellaneous — тут в общем-то найдется все остальное: чувствительность мышки, конфигуратор скриптов, личный и лучший конфигурационный файл и так далее.

Из наиболее привлекательных возможностей утилиты отметим мастер настройки модемного коннекта (под КОНКРЕТНУЮ модель!), специально разработанный автором «ускоритель» (**Screen Tweak**) игры, что увеличивает производительность машины до 25%, блокировку игровых сообщений (теперь ничто не отвлекает). В свежей версии **Quake 3 Menu** поддерживаются новые команды для **Team Arena 1.27g**, а также продолжена линия на включение адресов страничек Кланов в базу данных программы. Включить свой Клан (не бесплатно, но совсем недорого) в список можно связавшись с автором программы и прислав ему **URL**.

Одним словом, **Quake 3 Menu** стоит того, чтобы ее попробовать!

FLiPcom ver. 1.21

Размер: 467 Кб
Интернет: http//flip.gamepoint.net/flipcom/flipcom.zip
Оценка: 9

FliPcom — это еще одна утилита, использующая все возможности консольных команд **Quake3**. Отличительная особенность **FliPcom'a** — интегрированная поддержка базы данных Кланов, а также хорошая взаимосвязь с проводимыми на дочернем сайте **ClanBase. com** (**www.clanbase.com**) многочисленными чемпионатами по:

- Q3A DM EuroCup, Q3A DM, Q3A CTF, Q3A RA3,
- CS EuroCup, CS, HL DM, TFC,
- Q2 DM, Q2 CTF, Q2 InstaGib,
- UT CTF EuroCup, UT DM, UT CTF, UT CTF InstaGib

Принять участие в поединках можно зарегистрировавшись на **http://www. clanbase.com/welcome.php**.

Происхождение программы голландское, а потому самое многочисленное представительство имеют голландские Кланы, а также игровые объединения из стран Бенилюкса и Европы. А Россия разве не Европа?! Так что и наши ребята тоже сражаются на турнирах с поддержкой **FliPcom**.

Что же умеет **FliPcom**? Прежде всего, эта утилита позволяет, не покидая **Quake3**, получать и посылать сообщения по **ICQ/IRC**, получать информацию о серверах, отыскивать нужных игроков, а также автоматически следовать друг за другом при переходе с сервера на сервер (по команде **\qfollow** при условии, что игроки используют команду **\qconnect**). Это очень полезно при быстрой передислокации Клана с одного ристалища на другое. При этом, поскольку адреса серверов уже прописаны в файле **servers.txt**, то вводить интернет адрес уже не требуется, сервер просто задается своим порядковым номером в списке (например, **\qconnect 1** соединит с первым сервером в списке).



Поиск игрока утилита производит по его нику (сетевому псевдониму) и только на серверах указанных в **servers.txt**.

Однако прежде чем использовать **FliPcom** для общения, необходимо иметь (завести) учетную запись на **ICQ**, выбрать канал **IRC** и тому подобное. То есть **FliPcom** — во многом чисто сервисная утилита, облегчающая сетевое взаимодействие, но не собственными средствами, а используя уже имеющиеся сервисы Интернета.



Какой-то специальной установки утилита не требует, достаточно просто разархивировать скачанный **zip-файл** в любую папку и запустить **FliPcom** единственным исполняемым файлом. Программа поселяется в **System Tray** и теперь можно запускать Квейк!

Рекомендую пометить в установках **FliPcom** опцию «**auto logoff mirabilis ICQ client**», поскольку в противном случае не удастся подключиться к сети **ICQ** (сервер допускает на один **UIN** одного пользователя). Добавить русские сервера Квейка, также как и **UIN'ы** членов своего Клана и сетевых знакомых, можно отредактировав в **Notepad'e** файлы **servers.txt** и **UIN.txt** из установочной директории **FliPcom'a**. Таким образом каждый Клан может приспособить «под себя» эту утилиту, сделав ее стандартным коммуникационным центром для своих!

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Алексей ФИЛИЯ

THRUSTMASTER

Благодарим дистрибуторскую компанию **АЛИОН** за предоставленные джойстики Thrustmaster.

У каждого жанра компьютерных игр есть свои приверженцы, которые ревностно защищают его и тщательно отслеживают все достижения компьютерной индустрии в этой области. И если для того чтобы играть в какой-нибудь shooter или strategy достаточно иметь перед собой удобную клавиатуру и качественную чистую мышь, вряд ли этого хватит, чтобы нормально поиграть в настоящий симулятор. Где еще периферийное устройство или их комбинация играют такую существенную роль?

У симуляторов поклонники всегда были и всегда будут. Они позволяют человеку оторваться от наскучившей действительности и попробовать себя в совершенно новом качестве. Лишать людей этих ни с чем не сравнимых ощущений кажется делом негуманным. Впрочем, есть и обратная сторона вопроса. Чтобы симуляция была полноценной, она потребует от вас «неслабого» набора дополнительных периферийных устройств. Найти достойное устройство порой не так просто, как может показаться на первый взгляд.

Данный обзор будет посвящен манипуляторам **ThrustMaster**. Будет нелишним сказать несколько слов о самой компании. **ThrustMaster** начал свое существование в 1992 году. Профилем компании стало производство «аксессуаров для компьютерных игр», а именно различных средств управления виртуальными моделями движущихся объектов (самолеты, машины, космические корабли и пр.). В двух словах компания специализировалась на производстве качественных и очень качественных (**HI END**) манипуляторов (**joystick**). Однако продукты **TM** правильнее называть системами управления. Такие системы создавались при участии **Ferrari**, **Nascar** и даже ВВС США. Одно это не позволяет ставить продукцию TM рядом с «джойстиками» остальных производителей.

В 1999 году компания **ThrustMaster** была куплена группой компаний **Guillemot**. Если раньше компания занималась в основном дорогими джойстиками, то в настоящее время появилось множество устройств по более низкой цене. Эти устройства рассчитаны уже на рядового пользователя, а не на буйного фаната, который готов выложить несколько сот долларов за игровую систему. Снижение цены, безусловно, сказалось на конструкции манипуляторов, что в общем логично. Часть деталей, которые раньше были выполнены из металла, заменили более технологичными из современных прочных пластмасс. Конечно, современные джойстики не прослужат вам столь долго, сколь их предшественники, которые были поистине неубиваемыми, но это и не требуется. А снижение цены позволит почти любому молодому человеку рассчитывать на подарок в виде джойстика **TM**, скажем, на день рождения. На самом деле никто не полезет внутрь джойстика смотреть, как он устроен, важно другое. Важно, как будет отзываться машина, самолет, боец, которым вы управляете, на ваши движения. А алгоритм управления никто не менял. **TM** просто удешевил дорогие системы, сделал их более доступными.

Как уже было сказано раньше, компания занимается сразу всеми или почти всеми видами игровых манипуляторов. Основные группы продуктов: рули, кейпэды, «авиационные» манипуляторы и сопутствующие аксессуары к каждой из групп. Меньше всего слов будет сказано про устройства из второй группы (**keypad**). Дело в том, что мне удалось пообщаться лишь с одним продуктом из этой категории.

Устройство называется **Fusion Digital**. С виду напоминает что-то космическое. В руках держать удобно, кнопки расположены так, что пальцы легко дотягиваются до любой из них. В общем, работать с устройством (играть) приятно. Кнопок всего 11. Одна из них — **8 way directional pad** («крест», который на крест совершенно не похож, скорее напоминает сферу с ямкой). **8 action** кнопок. И две специальные кнопки на нижней стороне кейпэда, под указательными пальцами. Подключение к компьютеру через **USB** или игровой порт. Драйвера и софт в комплекте.

С таким устройством удобно играть в файтинги, больше применений я не вижу. Современный дизайн, приятная цветовая гамма, функциональность и невысокая стоимость — вот и все, что можно сказать о **Fusion**.

Перейду к более интересным устройствам. Рули. Их у компании больше чем достаточно, напишу лишь про некоторые из них. Среди устройств, которые удалось увидеть мне, новая серия **Modena** и манипуляторы предыдущего поколения **Charger**. В каждой из серий по два руля. Обо всем по порядку.

MODENA RACING WHEEL И MODENA PRO RACING

ThrustMaster утверждает, что рули являются точными копиями рулей, которые установлены на болидах Формулы 1. На формуле 1 я не ездил, поэтому подтвердить или опровергнуть вышенаписанное не могу. Тем не менее, на ощупь руль приятный, так как места для рук имеют резиновое покрытие. Крепление к поверхности стола жесткое — руль держится на месте крепко и никуда не сползает. На передней панели четыре кнопки вокруг логотипа **Ferrari**. Среди них как обычные (используются для переключения передач вверх-вниз), так и «кресты» (8 направлений). На тыльной стороне руля педали, которые обычно используют для управления газом и торможением, всего таких педалей 4 (две левых и две правых). Собственно система управления газ-тормоз, расположенная на руле, дублирует ножные педали. Ножные педали идут в комплекте с рулем; кстати, достаточно массивное сооружение. У педалей есть интересная особенность: педаль газа гораздо мягче педали тормоза, это привычно и поэтому удобно, некоторая аналогия с настоящим автомобилем. Плоскости педалей большие и далеко разнесены друг от друга, поэтому ноги не касаются и не мешают одна другой. Все написанное



выше применимо к обоим рулям. Теперь о различиях. В **Pro** версии добавлены две новые функции. Первая — возможность быстро переключать виды (камеры), вторая — ручка переключения передач, расположенная на консоли справа. Зачем она нужна, спросите вы. Просто некоторым не по душе кнопочное повышение-понижение передачи по аналогии с Формулой 1, рычаг все-таки привычней. Внешний вид самого руля остался без изменений, изменились сама консоль и ее крепление к столу. Консоль стала шире, существенно шире, так что места на столе займет больше, но крепление всей системы к столу более устойчивое.

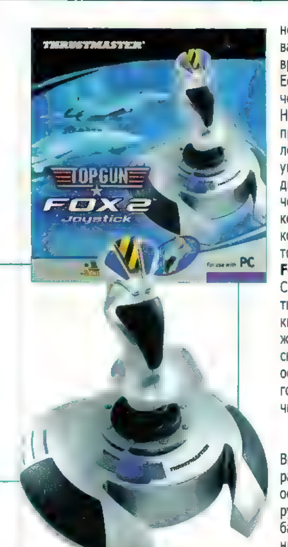
CHARGER RACING WHEEL И PRO RACING WHEEL

Первое, что хочется сказать, — **Charger** и **Modena** это абсолютно аналогичные системы управления. Отличия, безусловно, есть. Первое отличие — стальная ось (серия **Charger**), вокруг которой происходит основное вращение. То есть «заездить» такой руль вам вряд ли удастся. Если сама фирма дает гарантию 1 год на руль, это должно что-то значить. На задней стороне рулевого колеса всего две ручных педали, впрочем и их хватит. На передней панели четыре кнопки, все обыкновенные, крестов нет. Ножные педали, которые, кстати, тоже идут в комплекте, слишком маленькие, в серии **Modena** они явно удобней. Ну, и последнее, дизайн у рулей немного другой, более консервативный, я бы сказал.

С рулями все, остались летные манипуляторы. В новой линейке **ThrustMaster** таких устройств три. **Fox 2**, **Fox 2 Pro**, **AfterBurner**. Расположены по возрастанию цены и возможностей.

FOX 2

Создатели оставили джойстикам уже раскрученное название **Top Gun**. Внешний вид изделий поменялся очень значительно. Космический дизайн джойстика скорее наводит на мысли о боях за независимость Земли, чем о полетах в рамках ее атмосферы. Изменения внеш-



него вида можно только приветствовать. Ребята молодцы, идут в ногу со временем.

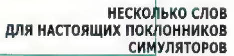
Если рассмотреть манипулятор с технической стороны, нет ничего особенного. Нормальный джойстик за свои деньги. У простой модели **Fox 2** 7 каналов управления. Из них три пропорциональные: управление тягой + управление по двум осям (крен, тангаж). Остальные четыре дискретные: спуск, две экшн-кей и «полосатая кнопка», которую компания почему-то выносит как достоинство. Аргументируется это тем, что **Fox 2** — это код, используемый ВВС США для подтверждения запуска ракеты, отсюда и название полосатой кнопки «**special Fox 2 button**». Отсюда же и название джойстика. Ну что еще сказать. Ручка манипулятора удобная, а основание достаточно тяжелое, для того чтобы удерживать джойстик в устойчивом положении.

FOX 2 PRO

Внешний вид прежний, добавлено управление третьей осью (курс), которое осуществляется поворотом ручки вокруг вертикальной оси, кроме этого добавлены три кнопки (экшн-кей) и миниджойстик (8-ми позиционный), расположенный на вершине ручки.

AFTERBURNER

Лучшее, из серии устройств **Fox 2**. Управление тягой перекочевало в свой отдельный корпус, который соединяется с основной базой (на которой расположен сам джойстик) несколькими винтами и специальным разъемом. Впрочем, сектор газа можно и отсоединить, тогда вместо него к основному корпусу джойстика прикручивается красивая «заглушка», так, чтобы джойстик смотрелся симметрично. Есть подозрения, что при создании **AfterBurner** использовались более качественные материалы и часть деталей выполнены в металле. В остальном эта модель очень напоминает **Fox 2** Pro.



НЕСКОЛЬКО СЛОВ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ПОКЛОННИКОВ СИМУЛЯТОРОВ

Напоследок пару слов о проекте **HOTAS** [**HOTAS2000**]. Если быть абсолютно честным, джойстики **TM** стали более массовыми. Это и хорошо, и плохо одновременно. Хорошо, потому что цены на них упали. А плохо потому, что уже нет той эксклюзивности и **HI END'овости**, что раньше. Рядовому пользователю, безусловно, хватит и самого простого манипулятора **TM**, а вот фанату нет. Поэтому многие приверженцы торговой марки ТМ в сильной обиде на нее. Обида эта имеет под собой некоторые основания. На современном рынке нет по-настоящему качественных, дорогих устройств. **HOTAS** — проект, целью которого является создание именно такой системы управления летательным аппаратом. И если создатели воплотят в жизнь все то, о чем пишут на своем сайте **www.thrustmaster.com**, или хотя бы часть обещанного, фанаты симуляторов, наконец, получат то, чего ждут со времени появления системы **Thrustmaster F22** — ее достойную замену. А нам осталось только надеяться.

СИ-*ЖЕЛЕЗО*

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

Сергей Дрегалин

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

НАЧАЛО НАЧАЛ

Это прохождение посвящено **Heart of the Winter** и только ему. Дело в том, что продолжение устанавливается поверх оригинальной игры и полностью интегрируется в нее. Вы можете приступить к приключениям с самого начала (с САМОГО начала), и тогда **Heart of the Winter** органично вольется во вселенную **Icewind Dale**. Этот вариант наиболее предпочтителен, так как вы можете свободно перемещаться по всему игровому миру и прокачивать своих персонажей так, как это удобно вам.

Второй вариант, на котором мы и остановимся, предлагает познакомиться только с миром **Heart of the Winter**. Адд-он рассчитан на достаточно развитых персонажей — не ниже девятого уровня, а лучше двенадцатого-четырнадцатого уровня. Поэтому либо экспортируйте партию, либо берите специально подготовленных персонажей, названия которых начинаются со знака **«+»**, например, **«+mage»**, **«+fighter»** и так далее. Все заготовленные персонажи обладают неплохим инвентарем и достаточно грамотно прокачены — играть можно. Впрочем, заботливо выращенных любимцев они, понятное дело, не заменят.

Информацию, которая касается игровых настроек, общих советов по тактике и стратегии, правил **AD&D**, ищите в старых номерах **«Страны Игр»** (см. врезку) — мы не будем лишний раз повторяться и поскорее приступим к приключениям.

Вперед!

LONELYWOOD

Игра начинается со вступительного ролика, в котором наш отряд встречается с варваром-шаманом по имени **Hjollder**. Он расскажет, что Долина Ледяных Ветров с каждой секундой приближается к великой битве. Разрозненные племена варваров собрались вместе под знаменами великого воина **Wylfdene**, который погиб несколько десятилетий назад, но был возвращен к жизни силой духа легендарного предводителя вольных народов **Jerrad**. Когда-то он принес себя в жертву, чтобы закрыть портал, соединяющий Долину и измерение демонов. Теперь же, вселившись в тело **Wylfdene**, бывший предводитель вновь возглавил бесчисленные орды варваров и начал готовить их к походу на Десять Городов. Поставленная цель проста и прозрачна — вернуть захваченные земли, которые были несправедливо захвачены теми, кто называл себя «цивилизованными людьми». Нехитрая мотивация оказалась близка каждому варвару, и поэтому, несмотря на распри и взаимное недоверие, вольные народы объединились в одну могучую армию и разбили лагерь недалеко от северной грани-



цы Десяти Городов — около самого маленького из десяти, **Lonelywood**.

Именно там шаману **Hjollder** и пришло видение — предстоящая война обернулась кровавым месивом, в котором тысячами гибли и воины, и мирные жители. Но главное — эта бойня была абсолютно бессмысленна.

Шаман оказался меж двух огней. С одной стороны, он боялся выступить против предводителя, не имея ни союзников, ни доказательств своей правоты. С другой, **Hjollder** полностью доверял своим грезам и ни на секунду не сомневался, что получил очень важное предупреждение. И тогда он решил действовать без лишнего шума, призвав на помощь отряд искателей приключений, слава о которых гремела по всей Долине...

Hjollder не предложит нам ничего путного. В том смысле, что толкового плана у него нет — просто поделится информацией и попросит предпринять хоть что-нибудь. Пока единственный вариант, который приходит на ум, — добиться аудиенции **Wylfdene** и попробовать договориться о мире или хотя бы отдалить страшный час великой битвы. Этим мы и займемся, но сначала исследуем городок **Lonelywood**, который является отправной точкой в наших приключениях.

Поговорите с местными жителями, например, с **Rawleigh Gallaway**, который расскажет о местонахождении лагеря варваров (будет отмечен на глобальной карте). Кроме того, у него можно узнать о местных достопримечательностях.

Около колодца вы встретите маленькую девчушку по имени **Hailee Dunn**. Она будет плакать и просить вас помочь — ее брат только что упал в колодец, и чтобы его вытащить, нужна веревка. По словам **Hailee**, веревка есть у ее отца, который живет в доме на северо-востоке. Однако не спешите бежать за спасительной веревкой — как выяснится чуть позже, девочка хитрит, и ее «трагедия» лишь трюк, чтобы привлечь внимание.

Зайдите в таверну **Whistling Gallows**, что расположена в центральной части локации. Там вы можете поговорить с



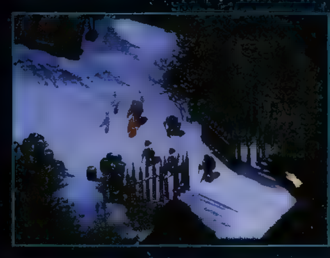


четырьмя персонажами: хозяином таверны **Kieran Nye**, изрядно подвыпившим бардом **Murdaugh**, спивающейся мадам **Ambere Dunn** и воинственным гномом **Roald Tunnelfist**. Теперь подробнее о каждом из них.

Начнем с последнего — с потрепанного в бою гнома. Он поведает душещипательную историю о недавнем сражении с варварами, а также расскажет о местоположении их лагеря. На этом список тем будет исчерпан.

Спивающаяся мадам, как не сложно догадаться, является матерью **Hailee Dunn** (верно говорят: пьяница-мать — горе в семье!). Если вы заведете с ней разговор, то она расскажет, что у нее никогда не было сына, и истории ее дочери о несуществующем брате — не более чем способ завоевать внимание взрослых. **Ambere Dunn** мечтает навсегда покинуть **Lonelywood** и готова на все (как вы убедитесь чуть позже — действительно на ВСЕ), лишь бы поскорее убраться из этого «отвратительного городишки». Ее семья в полном разброде — у главы семейства (**Tybald Dunn**) не ладятся дела с бондарным делом, мать денно и нощно сидит в таверне, дочка целыми днями гуляет сама по себе... Пора это прекратить. Выберите любого мужского персонажа (обязательно мужского!) и поговорите с **Ambere**. Когда она предложит «подняться с ней в отдельные апартаменты», пристыдите ее и убедите вернуться в лоно семьи. Скажите, что она нужна, что без ее внимания и заботы семейное счастье невозможно, и так далее в этом духе. Впрочем, вы можете и проследовать в апартаменты, однако это лишит вас одного поинта репутации, а при позитивном решении проблемы вы обогатитесь на 15.000exp. Выбор за вами.

С бардом **Murdaugh** ситуация сложная. По идее, если вы расщедритесь на 10 золотых, он должен исполнить песнь о розе изо льда. В одной из локаций (а именно в **Gloomfrost Caverns 1**) вы сможете изготовить ледяной цветок и впоследствии принести его барду, получив солидное вознаграждение. Однако в нашем случае квест по неизвестной причине остался в стороне. **Murdaugh** даже и не заикнулся о цветке — видимо, напился так, что потерял к нему всякий интерес. Ну и ладно.



Последний персонаж — хозяин таверны по имени **Kieran Nye**. Поговорите с ним на общие темы, после чего пройдите в жилые комнаты (на юго-западе) и зайдите в первую дверь направо. За зеркалом находится потайная комната со свитком **Seven Eyes**, а в запертом сундуке лежит роба Robe of the **Neutral Archmage**. Вернитесь к **Kieran** и спросите его, что все это значит. Испуганный хозяин таверны признается, что когда-то состоял в тайном обществе магов-некромантов **Hosttower** of the **Arcane**, но теперь завязал с магией и начал новую жизнь. За молчание он предложит купить у него несколько достаточно крутых магических предметов.

Вернитесь к девочке у колодца и поговорите с ней. Сначала уговорите ее вернуться домой (**15.000exp**). Затем выведайте у нее за одну золотую монетку «секретный секрет» (**15.000exp**) — девчушка расскажет о волшебном зеркале в таверне. После этого скажите, что ее ждет мама (**15.000exp**), и тогда Hailee немедленно побежит к дому. Вот и славно.

Пришло время посетить неблагополучное семейство. Поговорите с **Tybald Dunn**, расспросите его о **Baldemar** — дельцЕ, который раньше занимался снаряжением караванов для торговцев, а теперь ударился в большую политику, став главой **Lonelywood**. **Tybald** расскажет, что видел **Baldemar** в компании с неким высоким одноглазым богато одетым южанином — представителем Совета Городов. Приняв к сведению эту информацию, невзначай прихватите из тумбочки пару сапог (**Boots of North**) и покиньте гостеприимный дом.

Самое время нанести визит в местную церквушку — **Golden Lodge**. Поговорите с настоятелем **Quinn Silverfinger** — он подскажет, как помочь **Tybald Dunn** с его трудностями,



связанными с работой (если этой темы не будет, то поговорите с **Quinn Silverfinger** после визита к **Baldemar**). В церковных закромах (пройдите вглубь) вы найдете 1.500 золотых, драгоценные камни и неплохую пращу. Здесь же можно получить стандартный церковный сервис — лечение, снятие проклятий, воскрешение и пр.

В богатом доме на севере обитает **Baldemar**. Зайдя внутрь, вежливо поговорите с его женой **Arden Thurlow**, возьмите из ящика эликсир здоровья, а потом поднимитесь на второй этаж и отыщите в библиотеке самого **Baldemar**. Поговорите с ним, возьмите письмо, подписанное консулом с инициалами «**KT**», и выходите наружу. Ничего интересного **Baldemar** не расскажет. Пока.

В хижине на северо-западе обитает троица неотесанных грубиянов братьев-охотников — **Dolan**, **Digby** и **Doogal**, их еще называют «**три Д**». Пока они все живы-здоровы, однако достаточно скоро (через несколько суток игрового времени; для контроля наведайтесь в лачугу могильщика) они начнут погибать. Братья будут винить во всех бедах стража леса **Emmerich**, что обитает в юго-восточной части города. Поговорите с ним, расспросите о том, как на него напал огромной волк, как он впал в немилость Духа Леса... Пока вы не заметите ничего подозрительного, однако после смерти второго брата тайна раскроется. **Emmerich** — оборотень. Чтобы избавить его от проклятия, необходимо магическое ожерелье, которое есть у хозяина таверны Kieran.

Однако все это дела грядущих дней, а сейчас пришло время для визита в лагерь варваров.

BARBARIAN'S *CAMP*

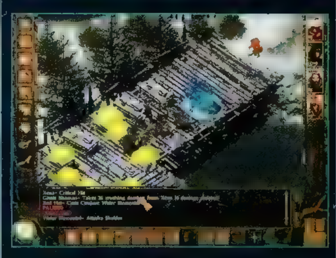


Около ворот лагеря вы встретите варвара по имени **Angaar**. Парень будет настроен не слишком дружелюбно, однако если вы вежливо скажете, что пришли поговорить с предводителем о мире, то **Angaar** разрешит пройти. С этого момента начнется сценка на игровом движке.

Разговор с **Wylfdene** в его шатре будет достаточно долгим и напряженным. Лидер будут говорить о «святой войне за земли варваров, несправедливо захваченные цивилизованными людишками»... И все в таком духе (**84.000exp**). Постарайтесь урезонить воина, апеллируя к мирному решению территориального вопроса. Разумеется, варвар не будет вас слушать, а вместо этого скажет, что ему надоело терять время на пустые разговоры. Разумеется, легенда, согласно которой ваш отряд был делегирован Советом для ведения переговоров, мгновенно провалится — предводитель варваров легко отличит одежды воина от одежи дипломата. Между делом **Wylfdene** обмолвится о наемном убийце, который совсем недавно пытался расправиться с ним во время аудиенции... Судя по описанию — это был тот самый высокий южанин, которого видели с **Baldemar**.



Казалось, ваша печальная участь предрешена, однако в этот момент в разговор вмешается шаман **Hjollder**. Он признается, что вы пришли по его просьбе, после чего расскажет о своем видении. **Wylfdene** рассвирепеет и прикажет сослать шамана на остров **Burial Isle**, а вас — оставить в живых, но немедленно выдворить из лагеря.



Оказавшись за воротами, поговорите с **Angaar** — спросите его о судьбе шамана (**42.000exp**), о предводителе варваров (**42.000exp**), а также о наемном убийце, которого прислал Совет (**42.000exp**). После этого возвращайтесь назад в **Lonelywood** — пока в лагере делать больше нечего. Вы еще вернетесь сюда, но несколько позже.

BURIAL *ISLE*

Прежде чем отправляться на одинокий остров, закончите несколько важных дел в городе. Навестите братьев — скорее всего, один из них (**Digby**) будет убит. Расспросите о случившемся несчастье **Emmerich** и выслушайте его версию трагедии.

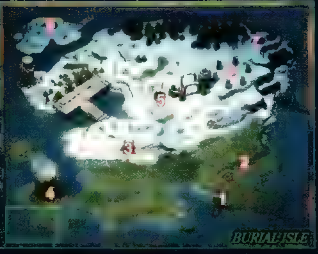


Передайте слова настоятеля **Quinn Silverfinger** горе-бондарю **Tybald** (**20.000exp**) — это поможет последнему наладить свое дело.

Отправляйтесь к скользкому типу **Baldemar** и прижмите его к стенке, сказав, что знаете, кто на самом деле есть (точнее, уже был) высокий одноглазый южанин. Испуганный **Baldemar** расскажет, что услугами наемного убийцы Совет решил воспользоваться после общего совещания. Сам же **Baldemar** выступил против, но был вынужден не только уступить, но и предоставить кров «посланнику», поскольку решение одобрило большинство консулов. Южанин заночевал в доме **Baldemar**, после чего ушел с первыми лучами солнца. Больше его

никто не видел... За все эти откровения вы получите аж **420.000exp**.

Поднимитесь на башню ● (для этого необходимо щелкнуть на лестнице) и поговорите с лодочником **Thom Farold**. Он скажет, что недавно построил новую лодку и что на ней вы сможете добраться до острова (**Burial Isle**). Осталось только договориться с капитаном **Yong Ned** ●, и романтика небольшой водной прогулки вам обеспечена.



По прибытию на остров ● вы практически сразу же столкнетесь с противниками: **Ghost Shaman**, **Barrow Wight**, **Drowned Dead**, **Polar Bear Spirit** и некоторыми другими. Все, спокойная жизнь закончилась — пора браться за оружие.



Около каменного святилища ● вам встретится дух полярного медведя, который будет гнать прочь непрошеных гостей. Не отступайте и уничтожьте всех духов — дело это очень выгодное, так как расценки на шкурки убитых призраков весьма солидные:

Black Bear Spirit — 5.000exp
Polar Bear Spirit — 15.000exp
Wolf — 4.500exp

Еще одно яркое сражение произойдет около моста ●. Там вашими противниками выступят шаманы. Уничтожьте их и отправляйтесь к одинокой башне на юго-западе ●. В ней живет умирающий маг по имени **Edion Caradoc**, у которого можно приобрести кое-какие полезные магические вещички и свитки с заклинаниями. Но самое главное — в пристанище волшебника можно безбоязненно отдыхать.



Шаман заточен на острове ●, до которого можно добраться только через подземный лабиринт. Вход под землю находится в точках ●, ●, ● и ●, выбирайте любую, так как все равно вы, скорее всего, исследуете всю подземную часть, поскольку там спрятано немало ценных вещей.

BURIAL ISLE (UNDERGROUND)



Начнем с приятного — с бонусов, которые спрятаны в хранилищах ●, ●, ●, ● и ●. Будьте осторожны, так как все они содержат ловушки — держите вора наготове. В хранилище ● вы найдете **Svain's Club +5**, в хранилище ● — **Blood Iron +4** с восстановлением 3 хит-поинтов за каждое попадание, в хранилище ● — **Small Shield +1** и два оружия высокого качества изготовления (атрибут **high quality**), в хранилище ● — топор **Young Rage +5** (с интересным побочным эффектом), а в хранилище ● — свитки с заклинаниями **Holy Smite** и **Blade Barrier**.

Однако самый интересный бонус находится в точке ●, где вы повстречаете говорящие доспехи **Vexing Thoughts**. Тут



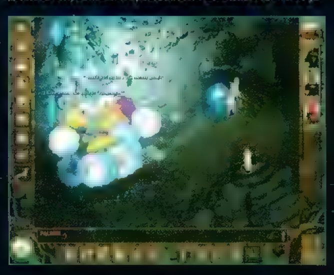
можно действовать тремя путями. Первый, и на наш взгляд тупиковый, — скажите, что желаете их надеть, после чего проведите идентификацию. Плюсы доспехов (**Vexed Armor**) очевидны: **AC 1, 100%** сопротивляемости холоду, **+2** к параметру **Constitution**. Однако в самом конце текста описания будет маленькая ремарка, дескать, во время идентификации были выявлены не все свойства брони. Они могут быть обнаружены только при надевании доспехов... А вот этого делать как раз и не нужно. По крайней мере, без предварительной подготовки. Персонаж, на котором окажется эта проклятая броня, немедленно погибнет. Кроме того, в наше измерение тут же проникнет очень сильное существо — **Chalimandren** (**12.000exp**). Поэтому в данной ситуации лучше всего просто сдать доспехи какому-нибудь торговцу за 13.000 золотых (или около того). Второй вариант — согласиться принести в жертву невинного. Третий — узнать с помощью заклинания **Contact Other Plane**



(заклинание мага пятого уровня, свиток можно купить у **Kieran**) настоящее имя доспехов (**Chalimandren**). В этом случае процесс экипировки должен обойтись без кровопролития. Последние два способа должны гарантировать верное служение доспехов (не проверено, но авторитетные источники ручаются).

Выйти на поверхность можно в точках ●, ●, ●, ●, однако нас интересует северо-западный выход ●, так как именно он ведет к острову, на котором заточен шаман **Hjollder**. Поговорите с ним и скажите, что предводитель варваров не тот, за кого себя выдает, и к жизни его вернул не дух великого героя Jerrod (**280.000exp**). Тем не менее, шаман откажется идти, пока вы не добудете доказательства.

Вновь спускайтесь под землю и идите к гробнице ●. Там вы встретите дух **Mebding** — уничтожьте его и заберите из саркофага племенной орден **Wylfdene's Tribal Insignia**. Возвращайтесь к шаману — на этот раз он будет более сговорчив (**420.000exp**) и предложит действовать вместе. Вы должны отправиться к провидице из **Gloomfrost**, чтобы уз-



нать истинное имя того, кто вселился в предводителя варваров, а шаман тем временем тайно проникнет в лагерь и будет дожидаться вашего возвращения.

GLOOMFROST

Возвращайтесь к одинокому **Yong Ned** и отправляйтесь вместе с ним в **Lonelywood**. Если на вашем игровом календаре будет двенадцатый день или более поздняя дата, то можете смело идти в хижину **«three D»** — там погиб второй брат, **Dolan**. После разговора с ним идите к **Emmerich** и поговорите с ним. Затем идите к Kieran и расспросите его о волшебном кинжале, которым собирался сражаться с оборотнем Dolan. Вернитесь к **Emmerich** и объявите о том, что он — оборотень (**420.000exp**). Затем возьмите у **Kieran**



ожерелье (**Selune's Caress**) и отдайте его несчастному рейнджеру (**420.000exp**).



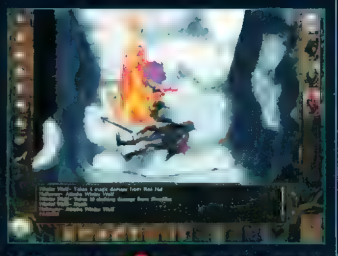
Все, больше в **Lonelywood** делать нечего, поэтому отправляйтесь в **Gloomfrost** — новому месту, уже отмеченному на глобальной карте.

В заснеженных ущельях вас встретят в теплые объятия: **Polar Bear**, **Glacier Yeti**, **Frost Salamander**, **Frost Giant**,



Winter Wolf, **Snow Troll**. Из всего списка наиболее опасны последние ребята, так как их необходимо добивать огнем или кислотой — иначе они вновь оживут через некоторое время. Запаситесь огненными заклинаниями, а также защитами от холода. Кстати, все спеллы, которые используют холод и лед, здесь неэффективны.

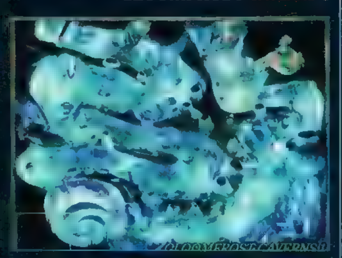
Двигайтесь по извилистым горным тропам от места прибытия ●. По пути не пропустите плато ●, где лежит сломанный щит **Tiernon's Sundered Shield**. Чуть позже вы найдете гнома-кузнеца по имени Tiernon, изготовившего этот щит. Мастер вновь отремонтирует свое детище, однако даже без ремонта щит очень даже неплох.



В заброшенном лагере ● вы найдете три метательных сосуда с воспламеняющейся жидкостью — они очень эффективно работают против троллей.

Вход в пещеры находится на северо-западе ●. Отдохните и идите вниз.

GLOOMFROST CAVERNS 1



Это и следующее подземелья сравнительно просты. Ваша задача — двигаться по извилистому ходу, который в первой пещере выведет вас от места входа на северо-западе ● к выходу на северо-востоке ●.



Около выхода вы встретите слепого гнома кузнеца по имени **Tiernon**. Поговорите с ним и спросите, как попасть к слепой провидице (**Seer**). Гном скажет, что она находится в следующей пещере, однако чтобы попасть в ее логово, необходим специальный ключ — волшебное зеркало из черного льда (**Mirror of Black Ice**). Когда гном удостоверится в ваших благих намерениях, то бескорыстно отдаст это зеркало.

Кроме того, у Tiernon можно сделать «на заказ» очень неплохое оружие, а также получить **80.000exp** в придачу. Выбор следующий:

- Great Sword +4: Hand of the Gloomfrost (Storm Shell 1/Day, +5% chance of suffocate on target).
- Long Sword +4: Kiss of the Gloomfrost (+5% chance of 2-12 cold damage).
- Mace +5: Fist of the Gloomfrost (+5% chance of 1-10 additional bludgeoning damage).
- Dagger +4: Fang of the Gloomfrost (Anti-Magic Shell 1/Day).
- Halberd +4: Tongue of the Gloomfrost (+3% chance of Cone of Cold on the target).

Дополнительно каждое из перечисленных оружий добавляет 10% к сопротивляемости холоду и огню.

Наконец, не забудьте отдать на починку щит и осмотреть товар, который предлагает на продажу **Tiernon**. Если вы



получили квест от барда **Murdaugh** из таверны, то попросите гнома изготовить розу из льда. После этого выходите в следующую пещеру через арку ●.

GLOOMFROST CAVERNS 2



Не торопитесь двигаться вперед к обители провидицы. На пути есть пара неприятных ловушек, поэтому вышлите вперед вора, приказав ему перейти в stealth-режим и искать ловушки.

Вашими противниками будут ледяные големы (**Ice Golem Sentry**), за тушку каждого из которых полагается **14.000exp**. Разделавшись с часовыми, двигайтесь на северо-восток к запертым воротам ●. Если в вашем инвентаре есть зеркало-ключ (**Mirror of Black Ice**), то эти ворота рассыпятся на мелкие кусочки при вашем приближении. Вход к провидице ● открыт.

Слепой старухе есть что рассказать. Она подскажет вам, как открыть имя того, кто вселился в тело **Wylfdene**. Для этого духу достаточно увидеть свое отражение в магическом зеркале — том же самом, которое вы использовали, чтобы попасть к провидице. Кроме этого, старуха расскажет вам много других интересных деталей, например, о мотивах, которые движут духом... Всему причиной — разбитое сердце, разбитое женское сердце. Да-да, в тело великого воина-варвара вселился дух королевы драконов по имени Icasacht. Это информация обогатит вашу копилку на **280.000exp**.

После беседы провидица предложит перенести вас либо к входу в **Gloomfrost**, либо к слепому гному-кузнецу.

Что же, самое время посетить лагерь варваров и раскрыть обличие предводителя. Поговорите с **Angaar** и скажите, что вам необходимо увидеть **Wylfdene**. Во время аудиенции настаивайте на том, чтобы лжегерой посмотрелся в зеркало, — дескать, что тебе стоит такому бесстрашному и могущественному



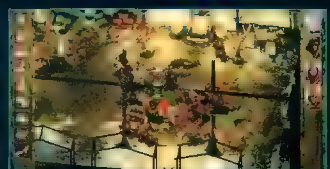
увидеть свое отражение?.. Через некоторое время **Wylfdene** все же взглянет в зеркало и превратится в того, кем является на самом деле, — королеву драконов Icasaracht (**84.000exp**). Тут же появится провидица, которая немного позлорадствует и погибнет, объятая огнем магии дракона.

После этой сцены начнется битва. Преданные **Wylfdene** варвары пойдут против своих же братьев — воинов из племен медведей и лосей. Основная сеча будет происходить в центральной части лагеря ●. В принципе, вашего вмешательства не требуется, так как численный перевес на стороне союзников. Однако из соображений самообороны или просто из чувства кровожадности можно немного помахать мечом. После победы вы получите **300.000exp**.

Заберите накидку, которая останется на теле провидицы, — **Wailing of Virgins**. Накидка достаточно неплохая (**+4 AC vs crush and pierce, +2 AC vs slash**), однако проклятая (не снимается без заклинания **Remove Curse**).

Обыщите все тайники и бочки на территории лагеря. В одной из бочек ● вы найдете **Ring of Protection +2**, а также множество всевозможных склянок со снадобьями.

Недалеко от входа в лагерь вы найдете шамана **Hjollder**. Поговорите с ним — он предложит отправиться в логово



Icasaracht, на остров в Море Плавучих Льдов (**Sea of Moving Ice**). Однако не торопитесь — к последнему приключению нужно хорошенько подготовиться. Да и в **Lonelywood** нас ждет еще одно дельце.

Около таверны вы встретите «скромного писаря из **Luskan**», который разыскивает своего брата по имени **Alacander**. Разумеется, брат мог сменить имя, поэтому «скромный писарь» даст вам описание... **Kieran**! Вспомните о своем обещании не выдавать тайну и попробуйте остановить волшебников из тайного ордена (ко времени поединка их будет уже несколько). После победы вы получите **63.000exp**, а также целую плеяду магических предметов.

Зайдите в дом **Baldemar**. Там вы обнаружите два еще теплых трупа (самого **Baldemar** и его жены), а также... могильщика **Purvis**, который на самом деле окажется наемным убийцей. Проследуйте за ним и убейте во дворе (**11.000exp**).

Все, пора собираться в последний поход по душу королевы драконов. Как следует экипируйтесь и возвращайтесь к шаману.

Окончание следует

CИ TACTIX

CLIVE BARKER'S UNDYING

Максим Заяц

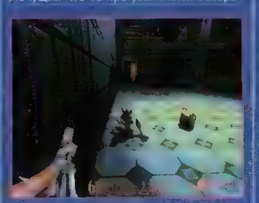
Советы по прохождению игры на уровне сложности Medium

Во вступительном ролике мы знакомимся с главным героем игры — Патриком Гэллоуэем — ветераном Первой Мировой войны и большим специалистом по различным оккультным дисциплинам. Он направляется в Ирландию по просьбе своего старого друга и бывшего командира Джереми Ковенанта. Однажды Джереми спас нашему герою жизнь, и теперь, похоже, у нас появилась возможность вернуть ему этот долг. По окончании ролика мы оказываемся перед входом в особняк чрезвычайно мрачного вида. Клавища F1 позволяет заглянуть в дневник Патрика, из которого мы можем почерпнуть массу полезной информации обо всех предметах инвентаря, а также о предыстории нашего появления в маноре Ковенантов. Вооружаемся револьвером, разворачиваемся назад и подходим к закрытым воротам, чтобы с безопасного расстояния понаблюдать за самыми «безобидными» обитателями этого места — хаулерами. Очаровательные создания.

Вновь разворачиваемся и неторопливо идем по направлению к входу в особняк, по дороге нажимая правую кнопку мыши, для того чтобы применить заклинание **Scrye**. Как мило — на фонаре слева от входа болтается окровавленный труп человека. Под фонарем немедленно собираются крыски, которые, кстати, умеют довольно болезненно кусаться, отнимая у нашего героя по 1-2 очка здоровья. Однако тратить патроны на мелких тварей не стоит — достаточно просто пройти мимо и открыть дверь, ведущую в особняк.

Внутри нас встречает служанка, которая говорит о том, что Джереми дожидается нас в своих апартаментах. Вслед за ней мы поднимаемся из главного холла вверх по лестнице и заходим в коридор, ведущий к личным покоям нашего друга. Ролик заканчивается, и мы вновь можем управлять нашим героем. Проходим вперед, заворачиваем за угол и знакомимся с первым членом семьи Ковенантов — Аароном... точнее, с его призраком. Через пару секунд он улетает, и мы успеваем сделать несколько шагов, прежде чем в коридоре появляется жутковатого вида монстр, который пытается напасть на нас — и исчезает, не причинив никакого вреда. Утираем со лба холодный пот, подбираем лежащую в конце коридора аптечку и заходим в дверь слева (остальные все равно закрыты). Здравствуй, Джереми! Извини за задержку, надеюсь, без нас ты не скучал. Бывший командир и спаситель лежит на кровати и выглядит довольно непрезентабельно. Из его рассказа выясняется, что дела в особняке уже давно идут неважно — семейное проклятье Ковенантов свело в могилу всех его родственников, а большинство слуг разбежалось самостоятельно, прихватив на дорогу имевшиеся под рукой ценности. После этого мы слышим отдаленное рычание и крики. Похоже, прежде чем продолжить беседу, нам придется отыскать их источник...

Мы вновь оказываемся в уже знакомом коридоре и возвращаемся в главный холл замка. Над лестницей парит паршивец Аарон. Вдоволь посмеявшись над нами, он улетает. Спускаемся вниз и заходим в открытую дверь справа. Мы оказались в западном крыле особняка. Идем по коридору и заходим в первую дверь справа. В этой комнате на подоконнике лежат патроны, а в воздухе парит все тот же несносный призрак, бормочущий что-то про узы плоти. Возвращаемся в коридор, проходим его до конца и сворачиваем в дверь налево. В дальнем левом углу гостиной лежит аптечка — забрав ее, мы проходим мимо входной двери в следующую комнату. На подзеркальном столике лежит еще одна коробка патронов, в зеркале, помимо нас, отражается все тот же Аарон. Стискиваем зубы, стараемся не обращать внимания. Идем налево, в следующую комнату — и слышим пронзительный женский крик, сопровождающийся звуком разбитого стекла. Проходим вперед и, стоя на пороге зимнего сада, знакомимся с хаулерами — быстрыми, злобными и весьма плотоядными тварями. По счастью, они отнюдь не являются неуязвимыми — пара точных выстрелов из нашего револьвера стопроцентно отправляет хищную тварь обратно в ад, из которого она появилась. Первый хаулер выпрыгивает на нас из кустов справа. Расправившись с ним, мы начинаем обходить помещение и видим пролом в потолке, через который твари ворвались в особняк. Мгновение спустя на нас нападает второй хаулер. Обогнув сад, мы видим лежащее на полу тело несчастной служанки. Собираем бонусы — аптечку, лежащую точно под проломом в потолке, и коробку патронов справа от тела — не сводя глаз с кустов. Вскоре оттуда выпрыгивает третий хаулер. Подстрелив его, мы идем прямо и переходим в следующее помещение (стоит обратить внимание на небольшой балкончик над зимним садом — он пригодится нам позднее). Остановившись на пороге, делаем пару осторожных шагов вперед — и быстро отступаем назад, выпуская пулю за пулей в спрыгнувшего с потолка хаулера. Избавившись от него, мы вновь заходим в это помещение и спускаемся вниз по ступеням к проему в дальней стене. В следующем зале мы успеваем заметить лестницу, возле которой жизнерадостно скачет еще один монстр. Отступаем — и быстро! Пятясь спиной по направлению к зимнему саду, мы стреляем в двух хаулеров, бегущих к нам от двери до тех пор, пока они не перестанут двигаться. Небольшая пауза. Переводим дух, вновь спускаемся вниз по ступеням и заходим в большой зал. Здесь находятся две лестницы — правая ведет к закрытым двойным дверям, левая (полукруглая) позволяет нам подняться на второй этаж особняка. На верхней площадке мы видим очередного монстра (в него можно начать стрелять издалека, так как он не сразу замечает нас). Одновременно мы слышим крик Джереми, зовущего Патрика на помощь.



Бывший командир может подождать (правда, не очень долго — на все у нас есть не больше пары минут). Не поднимаясь вверх по ступенькам к тому месту, где стоял хаулер, мы идем направо и заходим в малую библиотеку. Забрав со столика книгу, мы подходим к дальнему шкафу и толкаем его. В стене открывается секретный проход, ведущий на балкон в зимнем саду. Здесь мы находим первый **Amplifier**. Забрав его, мы, не теряя ни секунды, возвращаемся обратно к лестнице и поднимаемся вверх по ступенькам. Хаулер увлеченно доламывает дверь, ведущую в комнату Джереми. Подстрелив монстра (скорее всего он даже не обратит на нас внимания), мы заходим в комнату и продолжаем прерванный разговор со старым другом. Он рассказывает нам о ритуале, который, вероятно, мог обрушить проклятье на дом Ковенантов, и говорит о том, что слуги видели в особняке Лизбет уже после ее гибели (очевидно, наш опыт общения с Аароном не в счет). Получив напоследок свиток с заклинанием **Ectoplasm**, мы прощаемся с нашим гостеприимным хозяином и отправляемся спать в гостевые покои.

Здоровый сон — залог успеха, хотя совершенно непонятно, как Гэллоуэй смог уснуть в особняке, полном монстров. Утром следующего дня мы поднимаем с пола свиток с заклинанием **Ectoplasm** и, изучив, усиливаем его с помощью недавно найденного **Amplifier** (для усиления необходимо выбрать заклинание и затем применить **Amplifier** в **inventory**). Теперь во всеоружии мы готовы ко встрече с новыми неожиданностями... и они не замедлят последовать. Подобрав со стола коробку патронов, выходим из гостевых покоев и идем направо по коридору. Вскоре к нам подходит дворецкий и сообщает о том, что этой ночью кто-то проник в покои Лизбет и все там перевернул. Осведомившись, где произошел этот досадный инцидент, мы идем вслед за дворецким к месту происшествия. На входе в покои Лизбет мы встречаем служанку, которая добавляет к этой истории несколько интересных деталей, включая тот факт, что совсем недавно Лизбет видел садовник. Мы можем найти его в саду, попасть в который можно через кухню. Что ж, мы заходим в спальню бедной девушки. В ванной комнате можно найти очередную аптечку, на столике лежит дневник Лизбет, а использовав заклинание **Scrye**, мы можем увидеть ее новый облик на картине, лежащей рядом с кроватью. Покончив с делами, мы выходим из спальни и идем налево по коридору. Буквально через несколько секунд у нас за спиной слышится звук разбитого стекла и истошный женский крик. Знакомая картина, не правда ли? По коридору мимо нас пробегает обезумевший от ужаса дворецкий. Что ж, де-

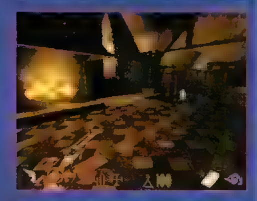




лать нечего, похоже, нам придется вернуться в покои Лизбет. Рядом с распростертым на полу телом служанки сидят два хаулера. Завидев нас, они бодрыми скачками несутся к новой добыче и получают в итоге хороший заряд свинца в комплекте с нашим новым боевым заклинанием. Оставив монстров лежать на полу в луже крови, мы вновь покидаем покои Лизбет и возвращаемся в длинный коридор слева. Пистолет и **Ectoplasm** следует держать наготове: в конце коридора на нас нападут еще два хаулера. Отступаем назад, выпуская в них заряд за зарядом. Одержав победу и использовав (по необходимости) одну из аптечек, мы заворачиваем за угол, проходим мимо дворецкого, зажимающего рану в плече, и выходим на второй этаж главного холла.

Откуда-то снизу доносится кровожадное рычание монстров. Что ж, им придется немного подождать. Двойная дверь слева от нас открыта, и мы просто не можем упустить возможность заглянуть в покои Эвелин и Джозефа. Оказавшись в гостиной, мы заходим в левую спальню. Здесь можно найти еще одну коробку патронов, лежащую на столе записку Эвелин, а также еще одну аптечку — в ванной комнате слева. Использовав заклинание **Scrye**, мы можем увидеть следы на кровати, оставшиеся после рождения малютки Лизбет. Как мило. Держа пистолет наготове, выходим из спальни — и сразу же отступаем назад, стреляя по двум хаулерам, вбежавшим в гостиную из главного холла. Справившись с ними, мы вновь выходим из спальни Эвелин, проходим гостиную насквозь и заходим в спальню Джозефа. Здесь с потолка спрыгивает еще один хаулер. Похоже, он надеялся удивить нас. Удивив его парой точных выстрелов, мы забираем лежащее на кровати письмо и возвращаемся в главный холл.

За время нашего отсутствия ворчание ничуть не стихло. Спускаемся вниз по главной лестнице, стараясь не обращать внимания на издевательский хохот Аарона. Хаулеры — три штуки — притаились в темной каморке за лестницей и увлеченно доедают очередную служанку. Три монстра зараз — это уже перебор, они и сожрать могут. Лучшая тактика боя — выманив их из укрытия, отступать вверх по лестнице, ожесточенно отстреливаясь. После того как с хаулерами будет покончено, мы вновь заходим за лестницу и подбираем ключ (**Servant key**), лежащий на полу рядом с телом служанки. Выходим из укрытия и из главного холла уходим в правую (если стоять лицом к главной лестнице) дверь.



Оказавшись в новом коридоре, мы поворачиваем налево и начинаем спускаться вниз по ступеням. Дверь за нашей спиной захлопывается с отчетливым стуком. Слышится безумный смех Аарона. Пройдя до конца коридора, мы заходим в дверь слева (дверь справа пока что закрыта). Теперь мы находимся в северном крыле особняка. Вторая дверь справа от нас открыта. Заглянув внутрь и забрав со стола аптечку, мы возвращаемся в предыдущую комнату и заходим в дальнюю дверь (напротив входа). Из этой небольшой столовой мы можем попасть прямо на кухню — достаточно зайти в правую дверь и, миновав ширму и кухонные столы, повернуть налево. Ровный яркий огонь камина у дальней стены кухни озаряет все помещение. На столе справа от входа лежит аптечка. Забрав ее, мы подходим к камину и идем направо, к главной поварихе особняка. Она сообщает о том, что дверь, ведущая в сад, находится прямо перед нами — вот только она заперта, а ключ повариха отдала одной из служанок, которая сейчас убирает комнату Отто Кейсингера в восточном крыле особняка. Час от часу не легче. Отто Кейсингер! Прочитав новую запись в дневнике Гэллоуэя, мы узнаем о том, что нашего главного героя и нового гостя особняка связывают отношения, весьма далекие от дружеских. Что ж, остается только надеяться, что нам не придется столкнуться с ним. После разговора с поварихой мы получаем ключ от восточного крыла особняка и возвращаемся в маленькую столовую, из которой мы попали на кухню. Здесь нас ожидает очередной сюрприз: входная дверь внезапно открывается, и заглянувшая в комнату Лизбет швыряет в нас какие-то камни. Уклонившись от удара с помощью стрейфа, мы немедленно открываем огонь по двум хаулерам, ворвавшимся в столовую вслед за призраком. Избавившись от них, мы идем вслед за сбежавшей Лизбет и, покинув северное крыло особняка, возвращаемся в длинный коридор, в конце которого мы недавно сворачивали в левую дверь. Правая дверь тогда была



закрыта... Что ж, теперь она распахнута настежь, и было бы глупо не воспользоваться этим приглашением. Заглянув внутрь, мы видим большую библиотеку особняка и недовольно бормочущего Аарона, который никак не может отыскать нужную ему книгу. Понаблюдав за ним немного и дождавшись, пока поиски увенчаются успехом и призрак исчезнет, мы стреляем из револьвера в оставленную им на шкафу книгу. Она падает на пол, и мы получаем возможность поднять и прочесть ее. После этого можно возвращаться в коридор и идти обратно к большой двери, ведущей в главный холл особняка. Перед тем как завернуть за угол, мы замечаем двух хаулеров, которые убегают (!) при нашем приближении. Что ж, мы встретимся с ними буквально через несколько секунд. В прошлый раз мы поворачивали от двери налево, не так ли? Теперь мы просто идем дальше по коридору (то есть направо от двери) и готовим достойную встречу двум хаулерам, спрыгнувшим с потолка прямо перед нами. Отступаем назад, стреляем — все как обычно. После этого мы идем дальше по коридору, заворачиваем за угол и применяем заклинание **Scrye** для того чтобы в полной мере оценить все великолепие портрета семьи Ковенантов, висящего на стене слева. Околачивающийся поблизости призрак Аарона вскоре исчезает, и мы идем дальше. Дверь в конце коридора ведет в восточное крыло особняка. Теперь мы можем открыть ее с помощью ключа, полученного от поварихи.

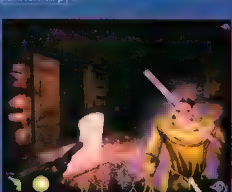
Оказавшись в восточном крыле, мы проходим через небольшую комнату с двумя креслами в коридор, где установлены начищенные рыцарские доспехи. Спустившись вниз по ступеням, мы оказываемся в небольшом зале. Напротив входа виднеется большая дверь. Спустившись вниз по ступеням, открываем ее и заходим в кабинет Бетани. После небольшого ролика, в котором Гэллоуэй говорит со служанкой, мы получаем возможность забрать со столика письмо Бетани и с помощью заклинания **Scrye** полюбоваться на из-



менения, которые могут произойти с висящей на стене картиной. После этого мы вслед за служанкой покидаем кабинет и возвращаемся в зал. Осталась еще одна дверь, в которую мы до сих пор не заглядывали (она находится слева от входа). Поднявшись вверх по ступеням, мы открываем ее и заходим в коридор, в дальнем конце которого маячит призрак Аарона. Вскоре он исчезает, а на смену ему из бокового прохода выбегают двое резвящихся хаулеров. Подстрелив хищников, мы идем дальше по коридору и сворачиваем направо, в нишу, из которой они появились. Открываем дверь, заходим в очередной коридор и готовимся к нелегкому бою. Вдали виднеется одинокий хаулер, доедающий очередную служанку. Поднимаем глаза к потолку и видим четырех его собратьев, решивших устроить нам засаду. Ну что ж, поиграем... Первый монстр так и не должен до нас добежать — слишком велико расстояние, достаточно просто хорошо прицелиться. После этого с потолка дождем сыплются еще четверо хищных тварей. Быстро отступаем назад, непрерывно стреляя и пользуясь заклинанием **Ectoplasm** в то время пока Гэллоуэй перезаряжает револьвер. Если хорошо продумать маршрут отступления и не позволять хаулерам приблизиться, можно закончить этот бой почти без потерь... почти. Использовав аптечку, мы вновь возвращаемся в длинный коридор, где нас ждала засада, проходим мимо окровавленного тела служанки и заворачиваем за угол. Направо, вверх по ступеням — мы проходим по коридору с развевающимися занавесками и открываем дверь в конце его.



Игра подзагружает очередной уровень, и мы видим прямо перед собой еще одну дверь. Открыв ее, мы попадаем в детскую. Забираем аптечку, лежащую за сундуком справа и читаем брошенные на кровати обрывки дневника. После этого можно возвращаться в коридор. На выходе из детской мы поворачиваем налево, подстреливаем свалившегося с потолка хаулера, затем заворачиваем за угол и идем к двери в дальнем конце коридора. За ней скрывается... церковь. Да-да, в особняке Ковенантов есть своя церковь, причем довольно большая. Мы проходим первую комнату насквозь, спускаемся вниз по ступенькам и заходим в левую арку. Этот путь приводит нас в основной зал. Прямо перед нами находится небольшая лестница, ведущая в комнату священников. Поднявшись по ней наверх, мы запрыгиваем на перила. Еще один прыжок — и ключ, лежавший на потолочной балке, оказывается у нас в кармане. На столе в комнате священников (она находится справа от нас) лежит аптечка. Забрав ее, мы спускаемся в основной зал церкви и проходим мимо рядов скамеек в дальний конец помещения. Что там сияет в центре висящего под потолком креста? Правильно, еще один **Amplifier**. Для того чтобы достать его, нам придется выстрелить в него из револьвера (святотатство, конечно, — но ради благого дела). **Amplifier** падает на пол, мы подбираем его, возвращаемся в комнату священников и сохраняем игру.



Помните ключ, который был спрятан на потолочной балке? Так вот, теперь нам предстоит провести одну хитрую операцию... С помощью этого ключа можно открыть шкаф в комнате священников. Внутри шкафа лежат четыре **Ether Trap** и коробка патронов, однако стоит нам прикоснуться к ним, и по залу эхом разносится голос мертвого священника: «Кто посмел вторгнуться в мои владения?! Стража, сюда!». И прибегает стража... Поначалу они кажутся всего лишь легкими облачками, однако стоит нам использовать заклинание **Scrye**, и облачка эти оборачиваются разгневанными монахами, спешащими покарать осквернителя храма. Можно было бы пленить их с помощью найденных в шкафу ловушек... но гораздо проще, воспользовавшись заклинанием **Scrye**, просто пробежать мимо них, спуститься вниз по лестнице, по проходу в арку — и через первый зал к выходу из церкви.

Здесь можно перевести дух. Дверь за нами заперта, монахам сюда не добраться. Идем прямо по коридору, заворачиваем за угол и возле дверей детской еще раз используем заклинание **Scrye**. Да-да, сейчас еще светло, но поверьте — магическое зрение пригодится нам буквально через несколько секунд. Сменив заклинание на Ectoplasm, идем дальше по коридору, заворачиваем за угол — и свет вокруг гаснет. Быстро отступаем назад, вжимаемся спиной в стену и выпускаем заряд за зарядом в двух неведомо как оказавшихся рядом с нами хаулеров — благодаря действию заклинания их силуэты ярко светятся во тьме коридора. Через несколько секунд из дальнего конца коридора к нам прибегает третий монстр. Избавившись от него, мы вновь используем заклинание **Scrye** и идем по темному коридору. В конце его мы открываем дверь слева и попадаем в небольшую пустую комнату с картиной, висящей на стене напротив входа. Я сказал — «пустую»? Это не совсем так — в углу слева от нас лежит аптечка. Подобрав ее, мы открываем дверь справа и подстреливаем хаулера, поджидающего нас в центре следующего помещения. Второй монстр спрыгивает к нам с потолка после того, как мы заходим в комнату. Если второй **Amplifier** был также использован для усиления заклинания **Ectoplasm**, мы сможем без труда разобраться с ним и без нашего револьвера. Пройдя через эту комнату, мы заходим в дверь слева — и видим перед собой очередной коридор с развевающимися занавесками. Красиво, ничего не скажешь... Сохраняем игру, заворачиваем за угол и делаем несколько осторожных шагов вперед. Почти сразу у нас за спиной раздается



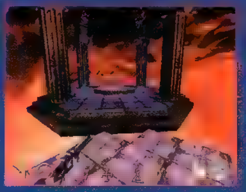
легкий стук — это спрыгнул с потолка один из хаулеров. Не давая ему опомниться, быстро отступаем назад и заворачиваем за угол, ко входной двери, при этом непрерывно стреляя (лучше использовать заклинание **Ectoplasm** — патроны неплохо бы и поэкономить). Еще два хаулера появились в дальнем конце коридора, но если мы вернулись ко входу достаточно быстро, они не должны были нас заметить. Избавившись от первого монстра, мы вновь заворачиваем за угол и аккуратно прицеливаемся из револьвера... В идеале из двух хаулеров до нас должен добежать только один, да и тот изрядно потрепанный. Добив его, мы идем по коридору с развевающимися занавесками. Первая дверь справа закрыта, зато вторая легко распахивается, демонстрируя нам парочку монстров, убивших очередную служанку. Стрейфимся вдоль стены и стреляем до тех пор, пока они не перестанут двигаться, после чего забираем лежащие справа от входа патроны и возвращаемся в коридор. В дальнем конце коридора на столе справа лежит аптечка. Забрав ее, мы открываем двойную дверь и видим перед собой лестницу, ведущую на второй этаж. Справа от нее на столике лежит еще один **Amplifier**. Что-то очень уж это просто... Сохраняем игру, разбегаемся, запрыгиваем на стол и, пробежав по нему, сразу же спрыгиваем обратно на пол. Слышится громкий стук, и свет в помещении гаснет — ловушка сработала, и висевшая над столом лампа упала в тот момент, когда мы забрали **Amplifier**. Находку можно использовать для очередного усиления заклинания **Ectoplasm**, после чего нужно вернуться в коридор с развевающимися занавесками и оттуда — в комнату с убитой служанкой (на втором этаже нет ничего интересного, кроме пары дополнительных монстров). В дальнем конце помещения мы открываем дверь справа и оказываемся в комнате с мраморным полом, статуей в центре и лестницей, уходящей на второй этаж. Мы поднимаемся наверх.

На верхней площадке мы открываем дверь справа и проходим через следующее помещение направо, в небольшой зал, из которого доносится какое-то бормотание. В дальнем конце зала виднеется небольшая — всего несколько ступенек — лестница и открытый проход. Слева от него на стене висит портрет Отто Кейсингера. Применив заклинание **Scrye**, мы видим, во что этот и так, в общем-то, не слишком приятный человек превратился теперь... Поднявшись вверх по ступенькам, мы поворачиваем направо, поднимаемся по ступенькам еще раз и слышим, как бормотание усиливается. Заворачиваем за угол и заходим в проход справа. Мы попадаем в довольно необычное помещение, которое, очевидно, с недавних пор является личными покоями Отто. Проход слева ведет в спальню, где на кровати мы находим обрывок дневника. Милый документ: по прибытии в особняк Кейсингер замарал свои руки убийством, после чего принялся дожидаться прибытия Гэллоуэя. Что ж, похоже, нам не избежать встречи старых друзей... Слева от кровати находится очень странная дверь, которая в буквальном смысле слова улетает при нашем приближении, открывая проход в еще более странное место...

Добро пожаловать в Онейрос — хаотичный мир на перекрестке миров, из которого Отто Кейсингер черпает свою магическую силу. Картину, которая открывается нам по прибытии, приятной не назовешь — кроваво-красное небо, без всякой видимой



поддержки парящие в воздухе развалины и, конечно же, хищные твари. С первым представителем местной фауны мы знакомимся, пройдя через арку справа и спустившись вниз по лестнице. Существо, внешне похожее на горбатого осьминога, появляется прямо из каменного пола и атакует нас. Не стоит приближаться к нему — в ближнем бою эта тварь необычайно сильна. Впрочем, на расстоянии она будет радостно выпускать в нас ядовитые зеленые облачка (от которых, впрочем, довольно легко уклониться ввиду не самой большой скорости). Ну и, кроме того, осьминоги (назовем их так) способны исчезать и появляться в любом месте по собственному желанию. Итак, тактика сражения с новым противником такова: близко не подходим, непрерывно стрейфимся, уворачиваясь от ядовитых плевков, и выпускаем во врага несколько зарядов усиленного заклинания **Ectoplasm**. Второй вариант — воспользоваться до этого, в общем-то, бесполезным зеленым камнем, который проходит у нас по разряду оружия, и несколькими сильными ударами спихнуть осьминога с летающего острова, благо ограждений поблизости не наблюдается. Последнее, кстати, касается и нашего героя — путешествуя по миру Онейрос, следует внимательно смотреть под ноги, дабы не свалиться ненароком в какую-нибудь пролом-трещину. После того как с первым осьминогом будет покончено, мы быстро разворачиваемся направо и готовимся к бою со второй хищной тварью. Третья поджидает нас за аркой слева. Если действовать быстро, мы встретим их именно в таком порядке — в противном случае твари телепортируются в любое место неподалеку от нас. Что ж, важно лишь общее количество — осьминог горбатый, три штуки. После того как с отстрелом врагов будет покончено, мы возвращаемся из левой арки обратно к лестнице и идем направо (направление указано из расчета того, что мы повернулись к лестнице спиной). Оказавшись в разрушенном здании, идем направо и начинаем огибать летающий остров, двигаясь вдоль края. Вскоре мы замечаем **Health Vial** в нише полуразрушенной стены. Забрав его оттуда, мы подходим к лежащему неподалеку саркофагу и пытаемся открыть крышку. Тяжелая каменная плита поддается на удивление легко, и, заглянув внутрь (для этого нужно забраться на плиту), мы видим пролом в днище саркофага. Спрыгиваем туда и сохраняем игру. Опасный момент — прямо перед нами в воздухе парит несколько камней, прыгать по которым придется очень и очень осторожно, ибо падение в этом месте приводит к весьма печальному результату. Оказавшись в следующем помещении, мы разворачиваемся направо и выпускаем несколько зарядов **Ectoplasm** в поднимающегося из пола осьминога. Справа от места его появления виднеются арка и уходящие вниз ступеньки. Спускаемся и подбираем лежащий внизу **Health Vial**. Продолжаем спускаться вниз по причудливо изогнутой лестнице, уделяя особое внимание периодически появляющимся под ногами проломам, — перепрыгивать через них следует с повышенной аккуратностью. Оказавшись внизу, мы видим перед собой еще один летающий остров и большую арку в дальнем конце его. Забегая вперед, стоит заметить, что позади нее находится еще одна арка, и добираться туда нам придется очень и очень быстро. Стоит нам лишь ступить на новую землю, как в воздухе прямо над головой появляется старина Отто, создает вокруг себя щит и обещает показать нам настоящую магию. Дожидаться начала урока не стоит, равно как не стоит и сражаться с Кейсингером — силы у нас пока еще слишком неравны. Есть три варианта дальнейшего развития событий. Первый: пара боевых заклинаний Отто все-таки достигают своей цели, мы погибаем и возвращаемся к предыдущей сохраненной игре. Это для пессимистов. Вариант второй: удачно использовав одну из **Ether Trap**, мы заставляем Кейсингера исчезнуть — но не убиваем его. Это для людей мстительных. Наконец, третий и самый простой вариант — бежать! Бежать вперед, к арке, миновав ее, мчаться вниз по ступеням и прямо через пропасть. Благо,



появляющиеся буквально из ниоткуда камни создают для нас нечто вроде великолепного передвижного моста. Миновав вторую арку, мы видим круглое отверстие в земле и **Tibetan War Cannon**, парящую над ним в воздухе. Схватив новое оружие, мы спрыгиваем в отверстие и переносимся обратно в особняк, в спальню Кейсингера. Если проделать все достаточно быстро, ни один из зарядов врага нас так и не заденет.

Вновь оказавшись в уютном и милом особняке, переводим дух, сохраняем игру и с удивлением рассматриваем лежащее на полу тело служанки, кровь из которого капает с пола на потолок (!). Забрав лежащий неподалеку ключ **Garden Key**, мы делаем глубокий вдох и готовимся к еще одной пробежке — на этот раз куда более длительной. Нам предстоит вернуться на кухню — к той самой ведущей в сад двери, возле которой целую вечность назад мы беседовали с поварихой. Проще было сломать замок... Выходим из каморки, которая теперь находится на месте Онейрос-портала, проходим через спальню Кейсингера в гостиную и пытаемся выйти в коридор. Дверь внезапно захлопывается у нас перед носом, слышится издевательский смех, и по всей комнате, словно грибы после дождя, начинают появляться осьминоги. И вот теперь нужно бежать... нет, не так — БЕЖАТЬ со всех ног. Сражаться с ними бесполезно: на месте убитых тварей немедленно появляются новые, а вот наш запас аптечек куда как ограничен. Мчимся в спальню. Огонь в камине погас, более того, теперь на его месте виднеется какой-то проход. Некогда раздумывать — прямо на бегу мы нажимаем клавишу и, присев, протискиваемся в узкий лаз. Оказавшись в соседней комнате, мы сразу же разворачиваемся и забираем лежащую на каминной полке аптечку (для этого придется подпрыгнуть). Кто сказал — «все»? В комнату уже начали просачиваться осьминоги. Мчимся к двери, которая

находится слева, если стоять спиной к камину, и пытаемся выбежать в коридор. В этот момент в голову какого-то особо умного осьминога приходит гениальная мысль преградить нам путь. Избавившись от нахала слаженными действиями ледяной пушки **Tibetan War Cannon** и заклинания **Ectoplasm**, мы бежим дальше. Оказавшись в знакомом — хотя теперь и заполненном врагами до отказа — коридоре, мы бежим прямо, вихрем проносимся мимо захлопнувшейся двери, ведущей в покои Кейсингера, и заворачиваем за угол. Раньше эти две двери в конце коридора были закрыты, теперь же мы можем быстро заглянуть в ту, что находится справа от нас, и забрать две аптечки, лежащие в небольшой комнате за ней. Небольшой совет: находясь в тесных помещениях по соседству с большим количеством хищных осьминогов, следует постоянно стрейфиться из стороны в сторону — выглядит это странно, зато помогает сберечь уйму здоровья. Забрав аптечки — чует сердце, скоро они нам пригодятся, — мы возвращаемся в коридор и сбегаем вниз по ступенькам в зал с портретами. Уворачиваясь от возникающих то тут, то там монстров, мчимся к проходу в дальнем углу справа и в следующей комнатушке открываем дверь слева. Игра подзагружает очередной уровень, мы переводим дух.

Мы вновь оказались на верхней лестничной площадке в зале со статуей. Прямо перед нами из пола начинает подниматься очередной осьминог. Увлеченно расстреливаем его, затем останавливаемся и осматриваемся. Монстры больше не появляются — по крайней мере, до поры до времени. Ура... нет, УРА!!! Начинаем спускаться вниз по лестнице, и иллюзии быстро рассеиваются — уже на второй площадке нас поджидает следующий осьминог. Что ж, по крайней мере, теперь они нападают по одному... Спустившись вниз и выведя в расход третьего монстра, который решил материализоваться за спиной Гэллоуэя, мы обходим статую и открываем дверь справа (та, через которую мы впервые попали в этот зал, сейчас заперта). Дверь захлопывается у нас за спиной, и мы оказываемся в уже знакомом коридоре с развевающимися занавесками. Бежим направо по направлению к тому залу, где на столе под падающей лампой лежал **Amplifier**. Дверь, ведущая туда, теперь закрыта — но на столике в конце коридора откуда-то появилась еще одна аптечка. Забрав ее, мы возвращаемся по коридору назад, увлеченно отстреливая одинокого осьминога, заблудившегося среди занавесок. Миновав закрытую дверь, за которой находится зал со статуей, мы заворачиваем за угол, подстреливаем еще одного-двух монстров и выходим в комнату с двумя огромными гобеленами на стенах. Бежим направо, по дороге выводя в расход очередного осьминога, и заходим в следующую комнату (когда-то здесь в дальнем правом углу лежала аптечка). Еще один осьминог. Подстрелив его, открываем дверь слева и выходим в знакомый коридор. Бежим прямо. На ступеньках сверху появляется очередной монстр. Избавившись от него, мы заворачиваем за угол и открываем дверь справа, напротив детской (на появившихся перед ней осьминогов можно уже не обращать внимания).

Мы вновь попадаем в короткий коридор с развевающимися занавесками. Давным-давно неподалеку отсюда на нас напали хаулеры, устроившие засаду на потолке... Час от часу не легче — теперь им на смену пришли осьминоги. Бежим вперед мимо развевающихся занавесок, спускаемся вниз по ступенькам и подстреливаем первого монстра. После этого стоит поискать справа от лестницы спрятанную аптечку.



Забрав ее, мы разворачиваемся и готовимся к серьезному бою. Всего нам предстоит избавиться примерно от трех-четырех монстров — первая парочка как раз появляется перед нами, вторую придется немного подождать — она должна материализоваться в коридоре с развевающимися занавесками. Разобравшись со всеми, мы идем дальше по коридору. В углу лежит тело служанки, убитой хаулерами. Неподалеку от нее появляется осьминог, которого нам также необходимо оперативно вывести в расход. Заворачиваем за угол и идем дальше по коридору со статуями (именно здесь мы сражались с пятью хаулерами). Мы уже подходим к двери в дальнем конце коридора, когда прямо перед нами из пола появляются сразу два осьминога. Отступаем назад, стрейфимся и стреляем, стреляем, стреляем... Покончив с противником, мы, наконец-то, получаем возможность открыть дверь и, спустившись вниз по ступенькам, оказываемся в коридоре с рыцарскими доспехами. Дверь, через которую мы когда-то заходили сюда, сейчас находится слева, и она закрыта. Как бы то ни было, стоит сделать несколько шагов по направлению к ней — слева от ступенек на полу лежит аптечка. Поднимая ее, мы вновь замечаем компанию — в этом коридоре нам предстоит избавиться еще от двух-трех монстров. Наконец, в тишине и покое, мы проходим в дальний конец коридора, поднимаемся вверх по ступенькам и заходим в гостеприимно распахнутую большую дверь. Справа от нас виднеется лестница, полукругом уходящая вверх. Интересно, куда подевались все осьминоги? Поднимаемся вверх по лестнице и открываем дверь наверху. Мы попадаем в родные и где-то даже обжитые места...

Слева от нас находится коридор, ведущий к гостевым покоям Гэллоуэя. Идем туда, сворачиваем направо, заходим за угол и, удивив появившегося из пола осьминога парой точных выстрелов, доходим до конца коридора. Стоявший на постаменте бюст теперь повален на бок, а рядом с ним лежат две ловушки **Ether Trap** и аптечка. Забрав все это богатство, мы возвращаемся к двери, через которую мы попали на второй этаж. Сейчас она закрыта, а потому мы просто проходим мимо нее. Вторая дверь справа от нас также закрыта — это покои Бетани, и для того чтобы попасть туда, нам понадобится ключ. Позже, позже... Из пола внезапно вырастают два осьминога, сражаться с которыми в узком коридоре далеко не так приятно, как хотелось бы. Отступаем назад, непрерывно уклоняясь от ядовитых плевков и активно работая ледяной пушкой и заклинанием **Ectoplasm**. Избавившись от врагов, мы идем дальше, поднимаемся вверх по ступенькам к двойным дверям, ведущим к покоям Лизбет. Они также закрыты, но вот дверь справа — она теперь гостеприимно распахнута. Заходим туда.

Как поразительно пусто... Такое большое помещение — и никаких тебе монстров, никаких привидений. Спускаемся вниз по лестнице справа, затем поднимаемся по ступенькам к двери, открываем ее и проходим по небольшому коридору к двери напротив. Еще один коридор — на этот раз пошире и подлиннее. Красивая двойная дверь справа заперта — она ведет в покои Аарона, и для того чтобы попасть туда, также необходим



ключ. Проходим до конца коридора и открываем дверь, ведущую в следующую комнату. Ну вот, стоило только о нем вспомнить... Небольшая уютная комната: слева потрескивает огонь в камине, справа на полке книжного шкафа лежит **Amplifier**, а перед ним в воздухе парит призрак Аарона. Пожалуй, впервые за всю игру он предпринимает какие-то активные действия — попросту смеется и отталкивает нас, не позволяя приблизиться к шкафу. Радостная улыбка на лице — у нас же есть ловушки! Готовим **Ether Trap**, приближаемся к призраку и аккуратно подбрасываем одну из них ему под ноги (неиспользованные ловушки потом можно собрать). Аарон исчезает, и мы получаем возможность подойти к шкафу и забрать очередной **Amplifier**. После этого мы открываем дверь в противоположном конце комнаты и выходим в следующий коридор.

На этот раз коридор имеет полукруглую форму. Стоит нам сделать всего лишь несколько шагов, и все двери у нас за спиной с шумом захлопываются, и коридор начинает заполняться осьминогами. Под словом «запол-

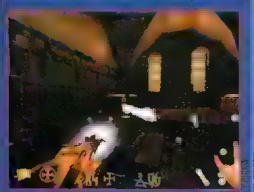


няться» понимается то, что осьминогов будет действительно много. Воевать с ними — все равно, что сражаться со снежной лавиной, а между тем дверь в дальнем конце коридора остается закрытой. Ловушка? Очень похоже. Нам придется провести немало весьма неприятных секунд, уклоняясь от атак неповоротливых монстров и дожидаясь, пока дверь в дальнем конце коридора все-таки соизволит открыться. Забежав в нее, мы заворачиваем за угол... Час от часу не легче! Проход слева перегорожен магическим барьером, а прямо перед нами на стене висит зеркало. Тупик... Осьминоги тем временем прибы-



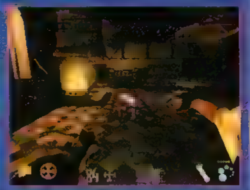
вают, и мы начинаем составлять в уме подобающий текст завещания, хотя... стоп! Какое-то оно странное, это зеркало. Ну да, очередная иллюзия. Мы легко убеждаемся в этом, подпрыгнув и пролетев прямо сквозь зеркальное стекло. В этой небольшой комнатушке мы можем подобрать аптечку (слева) и перевести дух. Справа от нас находится дверь. Открыв ее, мы попадаем в круглый зал с расположенными по периметру светильниками. Мы проходим мимо каждого из них, и Гэллоуэй зажигает огонь с помощью какого-то заклинания (нашего участия в этом не требуется). Как только загорается последний светильник, на полу в центре зала появляется свиток с новым заклинанием — **Dispel**. Как раз то, что нужно нам для того, чтобы избавиться от магического барьера!

Мы возвращаемся к фальшивому зеркалу и сохраняем игру. Следующий этап



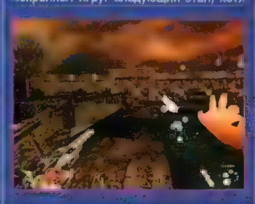
обещает быть весьма непростым благодаря постоянно и непрерывно появляющимся отовсюду осьминогам, так что постараемся сделать все быстро и аккуратно, ОК? Пройдя сквозь зеркало, мы применяем заклинание **Dispel**, и магический барьер исчезает. Проход свободен — вперед! Спустившись вниз по ступенькам в комнату с камином, мы пробегаем мимо толпы разъяренных осьминогов и сворачиваем в проход в правом дальнем углу комнаты. Теперь слева от нас находится дверь, ведущая к комнатам прислуги. Открыв ее с помощью **Servant Key**, мы забегаем в коридор и открываем вторую дверь слева. В этой комнате на полу лежат серебряные пули (18 штук), которые очень пригодятся нам на более поздних этапах игры. Для того чтобы собрать их все и остаться при этом живыми, нам придется основательно попрыгать, уворачиваясь от полновесных ударов набившихся в комнату осьминогов. Возвращаемся в коридор, поворачиваем налево и открываем последнюю (четвертую) дверь слева. В этой комнате мы находим аптечку и коробку патронов — кажется, она тоже будет весьма и весьма нелишней. После этого мы возвращаемся обратно в коридор и мчимся к выходу. Справа от нас находится комната с камином, слева — комната с двумя дверями и небольшим кухонным лифтом. Похоже, пришло время воспользоваться им. Поворачиваем налево, запрыгиваем на платформу лифта, пригибаемся для того чтобы забраться в довольно тесный лаз, и благополучно опускаемся вниз. Этот этап позади, больше никаких осьминогов.

Вы еще не соскучились по хаулерам? Пригибаясь, мы выбираемся из шахты лифта, игра подзагружает очередной уровень, и мы слышим в отдалении знакомый вой. Похоже, монстрам удалось прорваться в эту часть особняка. Через открытую двойную дверь справа мы вы-



ходим в зал с большим камином и замечаем в нем несколько весьма значительных изменений: один из столов придвинут к двери в дальнем левом углу комнаты так, словно кто-то пытался забаррикадироваться изнутри — а еще на нас нападает хаулер. Отступаем назад, стреляя из револьвера и используя заклинание **Ectoplasm**. Рутина... Подойдя к камину, мы сворачиваем направо — в комнату, где некоторое время назад мы встретили повариху. На полу валяются сломанные двери, а повариха — ее тело лежит в кладовой справа, и рядом с ней стоит хаулер. Избавившись от него несколькими точными выстрелами, мы можем отправляться к двери, ведущей в сад (она находится слева от входа из зала с камином). Впрочем, трудно удержаться от соблазна и не собрать несколько весьма полезных вещиц, оставленных здесь без присмотра. Заглянем ненадолго в кладовку. Дверь слева ведет в винный погреб, справа от тела поварихи начинается лестница, ведущая в подвал. Для начала проинспектируем винные запасы семьи Ковенантов. После того как мы открываем дверь, ведущую в погреб, нам навстречу радостно бросаются двое хаулеров. Отступаем назад, стреляя из револьвера и стараясь, чтобы ни одна из тварей так и не смогла близко к нам подобраться. После этого мы уже спокойно заходим в погреб и возле закрытой двери справа находим очередную аптечку. Для начала неплохо... Возвращаемся в кладовую, сохраняем игру и начинаем спускаться по лестнице, ведущей в подвал. Здесь потребуется применить заклинание **Scrye**, потому что в подвале царит абсолютная темнота. Кто ждет нас внизу? Ну, конечно же, один из хаулеров. Его силуэт четко выделяется нашим магическим зрением, и мы можем открыть огонь, находясь на безопасном расстоянии. Спустившись вниз по лестнице, мы выясняем, что в довершение ко всему подвал полузатоплен — под ногами плещется вода. Еще раз воспользовавшись заклинанием **Scrye**, мы идем в проход слева и в небольшой комнатушке находим несколько бутылок с «коктейлем Молотова». Полезная находка, ничего не скажешь. Возвращаемся в главную часть подвала, обновляем магическое зрение и неторопливо бредем к дальней стене, поглядывая направо. Там виднеется какой-то тускло освещенный проход — и два четких силуэта хаулеров! Расстреляв их с безопасного расстояния, прислушиваемся к собственным ощущениям. Что-то здесь не так... ах да, звук! Точно такой же звук мы слышали каждый раз, приближаясь к **Amplifier**. На этот раз артефакт спрятан под водой и абсолютно не виден даже с магическим зрением. Нам придется немного поиграть в «горячо-холодно», ориентируясь по звуку и стараясь отыскать спрятанную вещицу. Она находится у дальней стены точно напротив тускло освещенного прохода (нужно развернуться к нему лицом и, понемногу смещаясь в сторону, двигаться вперед и назад). Наконец, мы получаем очередной **Amplifier** и возможность еще раз усилить наше заклинание Ectoplasm. После этого мы пересекаем подвал и заходим в тускло освещенный проход. Поднявшись вверх по ступенькам, мы оказываемся в комнате с тремя закрытыми дверями. Справа от входа у стены лежит аптечка. Забрав ее, мы открываем стоящий слева сундук и достаем оттуда коробку патронов. После этого в подвале появляется еще один хаулер. Использовав заклинание **Scrye**, мы сразу же переключаемся на **Ectoplasm** и возвращаемся в основную часть подвала. У нас есть неплохие шансы избавиться от хаулера, прежде чем он заметит нас — достаточно всего лишь одного-двух точных выстрелов в голову или, на худой конец, массированной атаки **Ectoplasm**. После этого мы возвращаемся к лестнице и поднимаемся обратно в кладовую, а оттуда — к двери, ведущей в сад (комната справа от зала с камином, в ней мы впервые встретились с поварихой). Открыв дверь ключом, добытым с таким трудом, мы на некоторое время покидаем особняк Ковенантов. Надеюсь, никто не будет по нему скучать...

Оказавшись в саду, мы прежде всего сохраняем игру. Следующий этап, хотя



и не является жизненно важным для дальнейшего хода игры, все-таки затрагивает нашу профессиональную гордость. Итак, мы готовим револьвер и заклинание **Ectoplasm** и бежим в арку, которая находится прямо перед нами. Мы оказываемся во внутреннем дворе, в центре которого устроено нечто вроде бассейна с каменным мостиком, перекинутым через него. На другом берегу мы видим садовника, за которым гонится хаулер. Наша задача: пробежав по мосту или просто перепрыгнув узкую полоску воды рядом с ним, встать на пути у хаулера. Редчайший случай — этот монстр так хочет добраться до садовника, что попросту не обращает на нас внимания. Преградив ему путь, мы вкачиваем в него пулю за пулей, одновременно используя заклинание, и вскоре наши усилия увенчиваются успехом — хаулер падает, и мы получаем в награду еще немного серебряных пуль. Впрочем, есть еще один вариант развития событий — подлый монстр все-таки успевает ударить садовника и убегает, чрезвычайно довольный собой и по-прежнему не обращающий на нас никакого внимания. В этом случае можно вернуться к последней сохраненной игре и повторить попытку — или же наплевать на патроны и на садовника. Как бы то ни было, подобрав патроны или потерпев неудачу, мы покидаем внутренний двор и идем налево от арки до тех пор, пока не встречаем еще одного садовника. Он рассказывает нам о том, что собственными глазами видел Лизбет неподалеку от семейного склепа Ковенантов, — и любезно соглашается открыть калитку, ведущую к этому склепу. По окончании разговора мы идем вперед и заходим в только что открытую дверь.

Вот и склеп... даже нет — целый мавзолей. В огненно-закатном небе над головой кружат летучие мыши, а за решеткой стоит Лизбет собственной персоной и любезно сообщает Гэллоуэю о том, что он, в общем-то, является не более чем закуской — после чего смеется и убегает. Идем налево вдоль решетки и, обнаружив пролом, заходим внутрь. Теперь нам предстоит обогнуть мавзолей слева направо, чтобы добраться до входа. Из-за угла здания нам навстречу бодро устремляется пара хаулеров. Отступаем немного назад (стараясь при этом не свалиться с обрыва) и расстреливаем их с безопасного расстояния — условия для этого здесь просто идеальные. После этого мы делаем вторую попытку завернуть за угол мавзолея, и на этот раз нам это удается. Мы бредем вдоль задней стены здания и вскоре встречаем еще пару хаулеров, также внезапно появившихся из-за угла. История повторяется: отступаем, стреляем, вновь идем вперед. Завернув за угол здания, мы проходим мимо закрытых ворот (слева). Примерно в это время у нас за спиной появляется еще один — на этот раз уже последний — хаулер. Избавившись от него, мы еще раз заворачиваем за угол и заходим внутрь мавзолея.

От входа мы идем прямо. Вдали развевается красная занавеска, справа и слева от нас находятся закрытые решетки, за которыми лежат аптечки (справа) и **Amplifier** (слева). В нише справа от правой решетки можно найти коробку патронов. Забрав их оттуда,

мы заходим за красную занавеску — и сразу же отступаем обратно, потому что с потолка спрыгивает хаулер. Стреляем в него до тех пор, пока он не перестанет двигаться, после чего вновь заходим за красную занавеску. На небольшом возвышении стоят два саркофага. Левый саркофаг открыт, и в нем лежит свиток с заклинанием **Invoke**, которое в скором будущем значительно облегчит нам жизнь в сражении с местной нежитью. Забрав свиток из саркофага, мы разворачиваемся лицом ко входу и видим на стене справа и слева два рычага. Левый рычаг не работает, не стоит и пытаться, зато повернув правый, мы слышим



довольный вой хаулеров. Самое время вновь забраться на саркофаг. Это место оказывается чрезвычайно удобным для относительно безопасного отстрела хаулеров, которые вскоре начинают вбегать в комнату. Всего их будет три штуки. Избавившись от монстров, мы выходим в центральный зал мавзолея и видим, что решетка, за которой лежит **Amplifier**, теперь открыта. Поворачиваем направо, заходим внутрь и подбираем с пола артефакт. Настоятельно рекомендуется использовать его для усиления заклинания **Invoke** — в противном случае любое его применение будет забирать у нас почти весь запас маны, не оставляя никаких шансов справиться с нежитью в количестве более одной штуки. Развернувшись направо, мы видим в отдалении двух хаулеров и лежащее на полу тело какого-то бедолаги. Выстрелив пару раз в монстров, мы отступаем назад к стене, возле которой лежал Amplifier. В игре имеется некий глюк, согласно которому в этом случае хаулеры могут запросто пробежать мимо нас, доверчиво подставив спины револьверному выстрелу. Покончив с монстрами, мы подходим к лежащему на полу телу. Этот человек не из прислуги особняка, как можно было подумать вначале, это — первый Трсанти, которого нам довелось встретить за время игры. Ниша рядом с телом открыта, и мы можем, пригнувшись, забраться внутрь. Благополучно свалившись в дыру в полу слева, мы попадаем в пещеры под мавзолеем.





Здесь довольно темно, но врагов мы сможем разглядеть и без магического зрения. Пробираясь вперед, вскоре мы видим небольшую стайку летучих мышей, двигающихся по направлению к нам. Отступаем к стене — эти создания, сами того не желая, могут весьма чувствительно поцарапать нас. Дождавшись, пока мыши скроются во тьме пещеры, мы идем дальше и вскоре замечаем притаившегося на потолке хаулера. Стреляем в него — он сразу же падает на пол пещеры — стреляем еще раз... и этого должно быть достаточно. Идем дальше и вскоре натыкаемся на еще одного хаулера, избавляться от которого придется слаженными действиями револьвера и заклинания **Ectoplasm**. После этого мы готовим заклинание Invoke, заворачиваем за угол и впервые в игре сталкиваемся с двумя бродячими скелетами. В общем-то, с ними не так уж сложно справиться — с близкого расстояния (по-другому это заклинание просто не работает) **Invoke** валит их наповал, вернее, превращает в быстро рассеивающееся облако пыли. Все остальное оружие также эффективно, с той лишь разницей, что «застреленные» или «разрушенные» скелеты через какое-то время снова поднимутся и отправятся охотиться на нас. Разобравшись с нежитью, мы продолжаем свой путь. Вскоре туннель начинает резко подниматься вверх, по дороге нам попадается несколько саркофагов, обогнув которые, мы видим слева проход, ведущий обратно в мавзолей. Спрыгнув на пол, мы забираем лежащие возле решетки слева аптечки (вот, наконец, мы до них и добрались) и бежим направо. Крышка на нише в правом дальнем углу помещения немного сломана. Воспользовавшись ледяной пушкой, мы доламываем ее окончательно и, пригнувшись, забираемся внутрь. Мы вновь оказываемся в подземном туннеле. На этот раз он будет гораздо короче, а на пути нас будут подстерегать только два скелета. Избавившись от них, мы карабкаемся вверх по лестнице в конце туннеля — вперед, к свету...

...и оказываемся на старом кладбище. Задрав голову, мы видим на верхушке креста справа какой-то странный предмет. До него нам еще предстоит добраться, пока же стоит позаботиться о скелете, который как раз начинает подниматься из-за могильной плиты прямо перед нами. В очередной раз воспользовавшись заклинанием **Invoke**, мы проходим вперед — и видим перед собой океан. Покинув разрушенное здание, мы поворачиваем налево и идем вдоль стены, по дороге обратив в пыль выбравшегося из земли скелета. Заворачиваем за угол, избавляемся еще от двух скелетов и видим лежащие возле могильной плиты (слева) аптечку и коробку патронов. Подобрав все это богатство, мы приступаем к новому акробатическому упражнению. Возле стены находится высокий крест, прямо перед ним — довольно солидный обелиск, справа от которого на земле валяется каменная плита. Взобравшись на нее, мы запрыгиваем в промежуток между крестом и обелиском (он достаточно узкий для того, чтобы мы не проваливались вниз), разворачиваемся налево и запрыгиваем на обелиск — на самую вершину. Разворачиваемся на 180 градусов, лицом к кресту, немного (буквально на один шаг) разбегаемся — и запрыгиваем на любую из горизонтальных перекладин. Эта часть упражнения обычно дается труднее всего; возможно, в результате придется сделать несколько попыток. С горизонтальной перекладины мы запрыгиваем на верхушку креста, а оттуда уже перебираемся на стену. Поворачиваемся налево и идем вперед по кромке через пролом в стене здания к кресту, на вершине которого находится замеченное нами вначале загадочное устройство. Просто делаем шаг вперед (без прыжка) — и у нас появляется **Arcane Whorl**, быстро восполняющий растраченные запасы маны. Мы спрыгиваем вниз приблизительно в том же месте, где выбрались из подземного туннеля, и вновь идем вперед. На этот раз, на берегу мы должны повернуть направо и пройти вдоль кромки океана к небольшому причалу, возле которого нас уже ожидает лодка. По дороге могут попадаться скелеты, но от них довольно просто избавиться с помощью все того же заклинания **Invoke**. Забравшись в лодку, мы отчаливаем от берега и плывем в

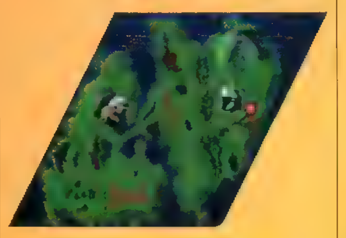
Окончание следует...

SETTLERS IV

Окончание.
Начало в номере 06(87)
за март 2001 года.

ОСНОВНАЯ КАМПАНИЯ

МИССИЯ 1 — SEEDS OF DARKNESS



Задача: Уничтожьте поселение майя на западе.

Стратегия: Стратегия этой миссии в целом достаточно стандартна — развиваемся, готовим армию, нападаем, побеждаем. Однако существует и небольшая изюминка, о которой мы расскажем чуть позже. Итак:

Первым делом начинайте расширять границы вашего поселения. Увеличьте число разведчиков и отправьте их на северо-восток к горному массиву. Туда же вышлите нескольких геологов — пусть ищут полезные ископаемые.

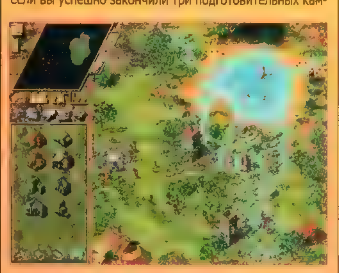
Параллельно увеличивайте добычу леса и камней. Этого добра понадобится много, причем камни нужны в первую очередь («изюминка», о которой говорилось выше, потребует 24 камня). Производство еды на начальном этапе можно не форсировать, проблема своевременного утоления голода подданных возникнет позже, уже перед началом штурма поселения майя.

Расширяйте границы в восточном и северо-восточном направлениях. В горах находятся не только полезные ископаемые, но и небольшое озеро, которое сослужит добрую службу. Если построить около него двенадцать ваз, то озерные нимфы подарят вам примерно 20 железных слитков и 30 золотых слитков. Этого хватит, чтобы начать строить армию.

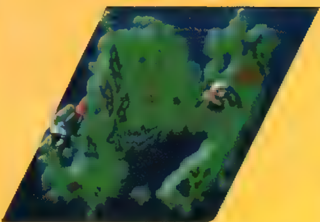
Теперь, когда военная машина начала раскручиваться, самое время позаботиться о пропитании подданных. Постройте фермы, пекарни, а также другие сооружения, относящиеся к «общепиту». Потом позаботьтесь о накоплении маны — постройте храмы и добейтесь регулярного поступления алкоголя на жертвенные алтари. В принципе, для победы услуги жрецов и их магия не понадобятся, однако попрактиковаться будет совсем нелишним.

Проведите разведку местности на юго-востоке — там, в горных месторождениях, залегают уголь и золото, а на юго-западе — камень, железная руда и уголь.

Штурм лучше всего начинать, когда под вашими знаменами соберется около полутора сотен воинов. Гарантированную победу обеспечат две сотни воинов, однако если вы успешно закончили три подготовительных кампании и набрались достаточно боевого опыта, то не затягивайте с атакой.



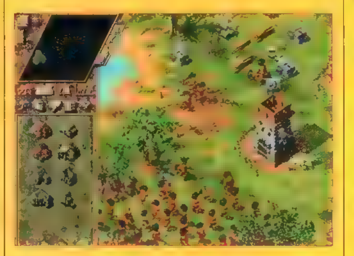
МИССИЯ 2 — STABBED IN THE BACK



Задача: Уничтожьте по крайней мере две грибные фермы Темного Племени.

Стратегия: Начинайте неторопливую и выверенную экспансию. Вы не ограничены по времени, поэтому спокойно расширяйте границы сначала в южном направлении, затем на юго-восток, а затем на север и северо-запад.

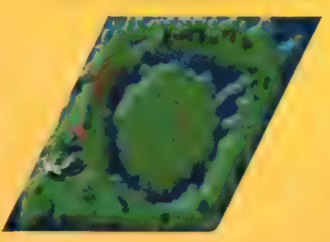
Полезные ископаемые находятся в следующих местах. Каменный уголь и железная руда — на северо-западе от начала миссии. Каменный уголь и золото — на востоке, недалеко от озера. Каменный уголь и богатые месторождения железной руды — далеко на северо-западе.



Атаку лучше всего проводить элитными силами из сотни воинов третьего уровня. Доукомплектуйте армию пятью-шестью командирами и нанесите точечные удары по фермам. Лучше всего отвлечь противника с помощью небольшого отряда, а основные силы бросить на фермы.

К слову, вы можете привлечь садовников для очистки земель, однако это исключительно опционально.

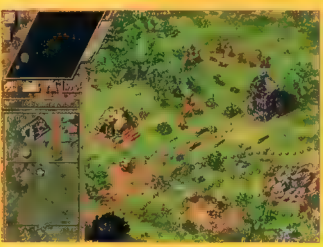
МИССИЯ 3 — DESECRATION OF ROLF'S HORN



Задача: Очистите от присутствия Темного Племени погост и восстановите оскверненные земли.

Стратегия: Обычный трюк с увеличением числа разведчиков и строителей здесь не пройдет. В вашем распоряжении всего три лопаты. Отдайте их разведчикам и отправьте их расширять границу в сторону горной гряды. Четыре молота распределите между двумя строителями и двумя геологами. Последних также направьте к горной гряде. Да, и если успеете — отведите войска из центральной части карты на юго-запад, иначе они погибнут бесславной смертью.

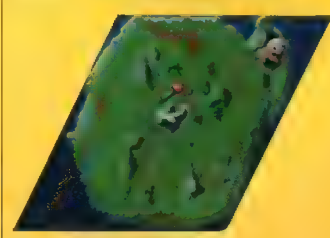
Основные запасы полезных ископаемых залегают на юго-западе — золото, каменный уголь и железная руда. Этих запасов хватит, чтобы создать армию из шестидесяти-семидесяти солдат. Соотношение должно быть следующим: 1/4/1/, соответственно, мечники/лучники/воины с топорами. Кроме того, вам понадобятся и садовники, желательно не менее полусотни(!), которые расчистят оскверненные Темным Племенем территории.



Полезные ископаемые находятся в следующих местах. Каменный уголь, железная руда и камни — на востоке. Железная руда и золото — на юго-западе. Каменный уголь и богатые месторождения железной руды — далеко на северо-западе.

Нападение на Темное Племя, расположившееся на острове, лучше всего проводить с юго-восточного направления. Сначала пройдите вдоль побережья на восток, затем поверните на север и перебирайтесь на остров. Именно в этом месте укрепления врага наиболее слабы и уязвимы для нападения. При этом не забывайте о садовниках, которые должны оперативно вычищать территорию. Кстати, не будет зазорным увеличить их число и до сотни, правда, тогда нужно будет позаботиться о соответствующем отряде прикрытия — лучше всего для этой цели подходят лучники.

МИССИЯ 4 — A MATTER OF TIME



Задача: Уничтожьте три грибные фермы Темного Племени в течение полутора часов реального времени.

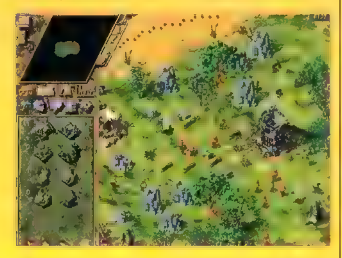
Стратегия: Итак, в вашем распоряжении всего полтора часа, а, следовательно, действовать надо быстро. Однако если действовать грамотно и аккуратно, то вы вполне управитесь и за час с небольшим.

Для начала сосредотачиваем внимание на сборе ресурсов. С лесом и камнями проблем, как обычно, нет. Остальные ресурсы залегают в горной гряде на юго-западе. Геолог обнаружит уголь в северной части, железную руду — в центральной, золото и уголь — в южной. Рядом разместите литейную, а также мастерские для создания инструментов и оружия.

Не забывайте о производстве пищи. Несколько ферм, две пекарни, домик мясника, пяток охотников — все это минимум для выживания. Подготовьте около полусотни садовников для расчистки территорий в западной части карты, а также отряд из такого же количества солдат для их прикрытия (лучники/мечники — 1/1).

Проведите разведку территории при помощи шпионов. Ваша задача обнаружить грибные фермы Темного Племени. Две из них располагаются достаточно глубоко на севере, а вот третья, увы, — глубоко в тылу противника.

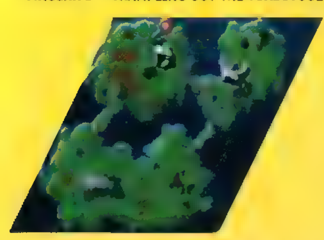
Начните атаку с уничтожения ферм на севере — это будет простой задачей даже для небольшого отряда воинов. А вот с последней придется повозиться. Впрочем, вы можете бросить все силы на ее уничтожение, не заботясь о последующем развитии поселения — сразу после того как ферма исчезнет, миссия будет успешно завершена. Для штурма соберите отряд из тридцати-сорока садовников, а также взвод, в состав кото-



рого войдут четыре десятка лучников и полтора десятка мечников. Этих сил должно хватить.

Миссия была успешно завершена за семьдесят две минуты — мы не переигрывали ее повторно, но уверены, что время можно было бы сократить и до пятидесяти минут.

МИССИЯ 5 — TRAMPLING OUT THE TOADSTOOL

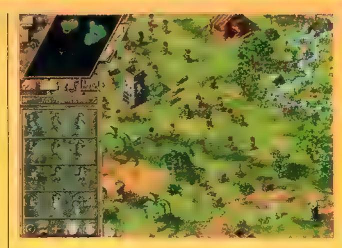


Задача: Освободите подданных, которые были захвачены Темным Племенем. Отправьте жреца к викингам, чтобы попросить у них поддержки.

Стратегия: Не спешите — времени у вас на этот раз более чем достаточно. Сосредоточьтесь на сборе ресурсов, благо рядом есть и гора с залежами угля, а также каменные валуны. Правда, за железной рудой и золотом придется прогуляться достаточно далеко — почти через полкарты на юг. Экспансию проводите во всех направлениях.

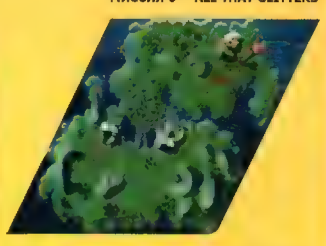
После того как на вашем складе окажется хотя бы два золотых слитка, приступайте к строительству большого храма. Дайте приказ о тренировке жреца, а после того как он покинет стены храма, отправьте духовное лицо к рынку викингов (их поселение располагается на востоке). Как и обещалось в брифинге, союз с расой викингов принесет немало бонусов.

Темное Племя будет медленно двигаться на ваше поселение с южного направления. Армия противника немногочисленна, поэтому вам хватит около сотни лучников и десятка мечников для полного уничтожения последователей злого бога. Да, и, конечно же, не забудьте об отряде садовников — этих ребят должно быть не менее трех-четырех десятков.



Эта миссия достаточно проста, зато в следующей придется немного попотеть — ведь вам придется выступить сразу против двух врагов.

МИССИЯ 6 — ALL THAT GLITTERS



Задача: Уничтожьте поселения викингов и римлян.

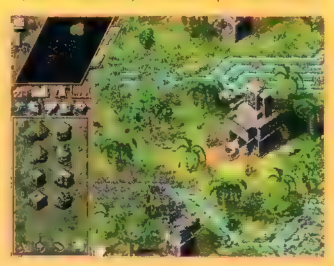
Стратегия: Эта миссия может стать самой большой бойней — к финалу (примерно через два с половиной — три часа) вы и ваши противники скопят армию из полутысячи воинов. Без преувеличения.

Как обычно, начинать нужно с создания крепкой экономической базы. Карта огромная, ресурсов много, но все они разбросаны достаточно равномерно. Поэтому, не теряя времени, приступите к разведке и добыче полезных ископаемых. На первых порах в особом дефиците будут камни. Золото и железная руда залегают в горах на востоке. Также золото можно поискать и в северной гряде.

Готовьте оборону буквально с первых же минут игры. Для защиты от отрядов противника необходимо построить десяток сторожевых башен и полностью укомплектовать гарнизоны лучниками. Кроме этого, на юго-западе и юго-востоке держите мобильные группы из десятка элитных мечников и командира. Наконец, постройте несколько полевых госпиталей.

Атаку начинайте, когда под вашими знаменами соберется около двух сотен воинов. С меньшим количеством солдат лучше даже и не пытаться идти в бой — это настоящее самоубийство. Рекомендуем в качестве первой жертвы выбрать римлян, поселение которых расположено на востоке. Чем раньше будет проведена первая экспансия, тем лучше, так как вы захватите больше ресурсов. А уж ресурсы понадобятся, не сомневайтесь — ведь впереди еще сражение с викингами.

Восстановите здоровье раненых солдат, доукомплектуйте состав и готовьтесь ко второй атаке. Скорее всего, вам понадобится уже не менее трех сотен воинов.



МИССИЯ 7 — HELPING HANDS

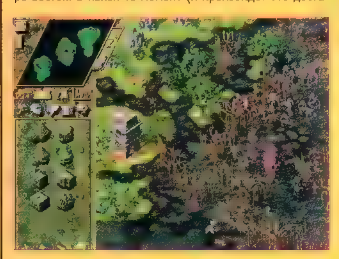


Задача: Прорвитесь через земли, находящиеся под контролем Темного Племени, чтобы объединить границы с викингами и римлянами.

Стратегия: Поставленная задача поначалу кажется невыполнимой — внушительный отряд противника будет крушить ваши здания и безжалостно уничтожать подданных. Однако не стоит отчаиваться. Достаточно сконцентрировать свои усилия, и все будет в порядке.

Не пытайтесь остановить орду — силы слишком неравны. Поэтому отведите войска от мест нападения на севере и на юге поселения и приступите... к строительству. Да-да, ведь именно этого и требует миссия — как можно быстрее соединить границы вашего поселения с границами дружественных рас. Так что за дело.

Стройте башни в направлении на юго-запад и на северо-восток. В какой-то момент (и произойдет это доста-

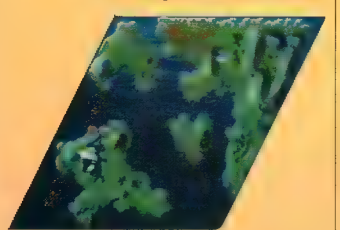


точно скоро) вы натолкнетесь на кольцо оскверненных земель, где уже нельзя строить никакие сооружения. Существует два варианта. Первый — заставить разведчиков переносить границы вручную. Второй — подготовить место для строительства при помощи садовников. Второй вариант более предпочтителен.

В процессе расширения границ не забывайте о том, что для успешной экспансии в башню необходимо направить воина. Лучше, если это будет мечник, так как лучники часто провоцируют силы Темного Племени, начиная обстрел с дальней дистанции.

В общем, не обращайте внимания на вражеские войска, а целенаправленно стройте малые башни и расширяйте свои владения в направлении зеленых стрелок (см. карту). Противник будет копошиться вокруг одного и того же места (отмечен на карте красным кружком), так что от вас требуется попросту не будить лихо...

МИССИЯ 8 — THE ROMAN QUEST: THE SEARCH IS ON

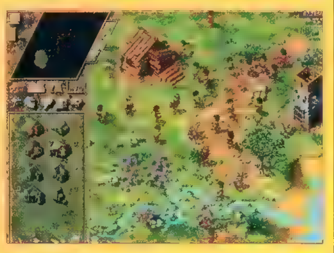


Задача: Найдите вход в Темные Земли. По слухам, он находится где-то за грядой высоких гор.

Стратегия: Обратите внимание, время вашего поиска входа в Темные Земли ограничено. Два с половиной часа — и будьте любезны. Вариантов прохождения несколько, однако мы остановимся на наиболее динамичном и сравнительно простом.

Итак, первым делом постройте доки (**Shipyards**). Внимательно осмотрите западное побережье — там есть всего одна или две точки для этого здания. Параллельно постройте еще одну хижину лесника, а также домик каменотеса. Когда возведение доков будет завершено, дайте приказ подготовить к спуску на воду один грузовой корабль (**Ferry**).

Следующий этап — строительство мастерской по производству тяжелой техники. Для последующей экспансии потребуется повозка (**Cart**), которая может быть переп-

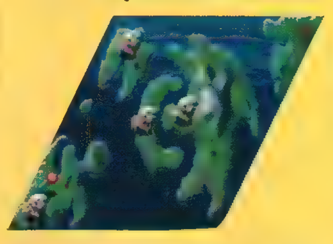


равлена с помощью транспортного корабля для создания нового независимого поселения на большом острове в северо-восточном углу карты. Обратите внимание — вам нужно именно на большую землю, а не на островок, находящийся в центре карты.

В новой колонии вам необходимо построить храм, накопить достаточно маны и воспользоваться заклинанием **Abbreviation**. Последнее даст вам доступ к территории, огороженной горной грядой.

Остался лишь один вопрос — откуда взять две единицы золота, необходимые для возведения храма? Ведь на карте нет ни одного месторождения «презренного металла»... Ответ прост. Разрушьте штандарты — один из них и принесет в вашу копилку ресурсов столь необходимое золото.

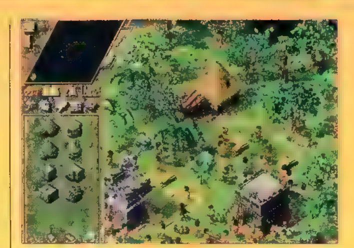
МИССИЯ 9 — THE MAYAN QUEST: THE SEARCH CONTINUES



Задача: Найдите Темное Племя и уничтожьте пиратов, которые осмелились встать на вашем пути.

Стратегия: Сформулированное другими словами задание звучит так — уничтожьте всех и вся. Против вас выступают три поселения противника, отделенные водными просторами.

Можете не беспокоиться об обороне — противник не будет совершать вылазки и проводить морские десантные операции. Поэтому спокойно сосредоточьтесь на сборе ресурсов. Первым делом наладьте производство дерево и камней, а также расширьте границы в северо-восточном направлении. На северо-западе вы найдете месторождения каменного угля и железной руды, а на юго-востоке — месторож-



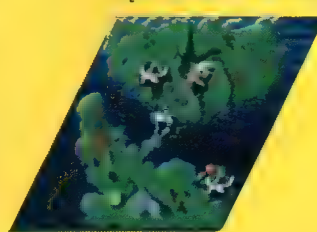
дение серы. Дальше развивайтесь по привычной отлаженной схеме.

Апофеозом развития должно стать создание армии из сотни воинов. Состав лучников и мечников должен быть приблизительно равным. Все воины — первого и второго уровней.

Теоретически вы можете создать мощный флот из боевых кораблей, однако практика подтвердила, что для переброски войск вполне достаточно только транспортных кораблей. Постройте десяток Ferry и погрузите на них войска. Атаку лучше всего начать с ближайшего острова, расположенного в центральной части карты, а потом нанести удар и по П-образному острову, находящемуся на северо-западе.

Штурм самого крупного из островов будет несколько сложнее. Соберите силы, доукомплектуйте армию так, чтобы ее численность была порядка ста пятидесяти воинов, и вперед — к победе!

МИССИЯ 10 — THE VIKING QUEST: BREAKING THE MIRROR



Задача: Ваш поиск источника Зла был остановлен отступниками всех рас. Для продолжения поиска необходимо взять под контроль эти земли.

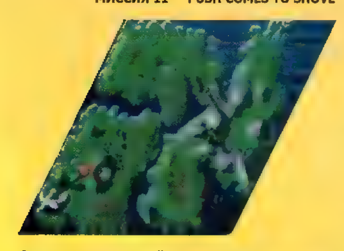
Стратегия: География этой миссии достаточно любопытна. Вся территория состоит из двух крупных островов, соединенных тонким перешейком. Именно он и станет местом основных баталий — стратегически важный объект, иначе и не скажешь!

По времени вы не ограничены, так что развивайте поселение по классической схеме. Ресурсов на острове достаточно: на северо-востоке вы найдете залежи каменного угля и железной руды, а глубоко на западе — гряду из четырех гор, где залегают все полезные ископаемые (включая серу). Кроме того, на западе вы найдете бонусы в виде золота и оружия — точка отмечена на карте зеленым кружком.



Штурм нужно начинать после того, как под вашими знаменами будет не менее пары сотен воинов плюс пяток тяжелых орудий. Первым делом возьмите под контроль перешеек, затем совершите марш-бросок вглубь территории противника и уничтожьте сначала поселение на северо-западе, а после — на северо-востоке. Возможно, что после успешного уничтожения первого поселения вам потребуется передышка, чтобы собрать силы для последнего удара. В этом случае отступите к перешейку, оставьте там патруль и постройте несколько башен и лазарет. После того как армия будет вновь полностью укомплектована, добейте силы противника.

МИССИЯ 11 — PUSH COMES TO SHOVE

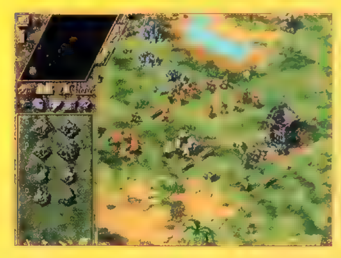


Задача: Уничтожьте войска Темного Племени и захватите все земли.

Стратегия: Начало миссии совершенно стандартно — стройте пару хижин дровосека, хибару лесника, лесопилку, домик каменотеса, несколько башен, средний жилой дом...

После этого приступайте к формированию комплекса тяжелой промышленности — отыщите месторождения каменного угля и железной руды на севере. Постройте недалеко от них литейную и мастерские.

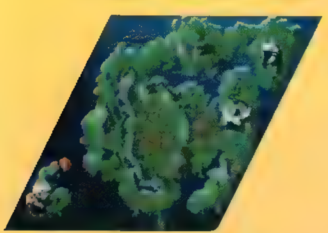
После этого перебирайтесь на соседний остров на востоке и возводите там независимое поселение. В местных горах вы найдете изрядные запасы золота, желез-



ной руды и угля. К сожалению, остров будет изрядно подпорчен шаманами противника, поэтому вам необходимо взять с собой садовников, а также отряд из полусотни элитных воинов для прикрытия.

Финальный штурм должен производиться армий из двух-трех сотен воинов. Уничтожьте все грибные фермы, а также храм Темного Племени на северо-востоке. Никаких особых подсказок и советов тут нет — бой будет долгим и достаточно изнурительным.

МИССИЯ 12 — GETTING TO THE ROOT



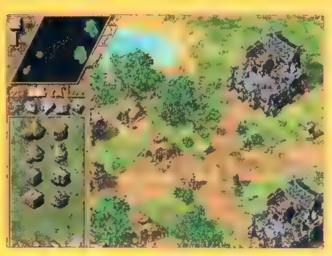
Задача: Уничтожьте источник Зла — Темную крепость.

Стратегия: Ну, вот и он — финальный бой. Сразу заметим, что эта миссия очень сложная и долгая. Особых военных хитростей применить не удастся — Темная крепость отлично защищена и расположена в хорошо укрепленном месте. Почти со всех сторон она защищена горной грядой, и для успешного штурма понадобится огромная армия.

Приятно, что вы будете воевать не в одиночку, а вместе с союзниками — римлянами и викингами. Разумеется, они не смогут самостоятельно победить врага, однако окажут ощутимую поддержку.

Как обычно, начинаем игру с создания геологов и разведчиков, которых отправляем с соответствующими заданиям на север, к горной гряде. Развитие поселения начинайте с хорошим размахом — для победы потребуется колоссальное количество ресурсов, поэтому с самого начала ориентируйтесь на строительство огромного мегаполиса.

При строительстве поселения особое внимание уделите двум вещам: обороне и производству пищи. С первым все просто — держите наготове несколько мобильных отрядов, а также возведите эшелонированную оборону из башен. А вот с едой несколько сложнее — вам необходимо будет прокормить армию из полутысячи воинов, а то и больше.



Скорее всего, со временем вам придется перебираться на материк и создавать там новый город — размеры острова, на котором изначально основывалось ваше поселение, слишком скромны. Кроме того, на материке залегает множество полезных ископаемых.

Атаку лучше всего начинать, когда под вашими знаменами соберется около полутысячи воинов, а если вы выбрали высокий уровень сложности — то не менее тысячи. Помимо этого потребуется еще около ста пятидесяти (трехсот) садовников для вычищения земель. Управлять этой оравой достаточно непросто, поэтому сразу разделите армию по родам войск на отряды, которые вызываются горячими клавишами.

Прежде чем приступать к штурму Темной крепости, уничтожьте все грибные фермы на севере. После этого разделите войска на две равные части и направьте их на бастион с севера и юга. Такого натиска противник не выдержит — победа вам гарантирована!

СОВЕТЫ И НАБЛЮДЕНИЯ

1 Во время строительства любого здания (буквально сразу после закладки) вы можете установить высокий приоритет работ, щелкнув на изображении шестерни в левом нижнем углу окна информации о здании. В этом случае сеттлеры забудут про все остальные дела и постараются как можно быстрее возвести сооружение. Такой прием очень полезен, когда вы начали крупномасштабные строительные работы, но определенные сооружения желаете увидеть готовыми как можно раньше.

2 В первой части прохождения мы рассказывали про то, как задать область работ для сооружений. Теперь дополним это полезным советом — область работ можно задавать как для полностью функционального здания, так и для строящегося. Последняя возможность очень удобна, так как избавляет вас от необходимости повторно возвращаться к зданию после его возведения.



Начал строительство здания, указал область работ — и никаких дополнительных хлопот.

3 После уничтожения здания, которое осуществляется щелчком на изображении бомбы с бикфордовым шнуром, на месте развалин остается часть ресурсов, которые были затрачены на строительство этого сооружения.

4 Если вы уничтожите вражескую башню или замок, то это автоматически уменьшит зону контроля противника. А теперь внимание — все сооружения, которые вышли за пределы новых границ, будут сразу же уничтожены. Используйте этот трюк при штурме вражеского поселения и, со своей стороны, старайтесь не строить важные здания рядом с границами либо обеспечивайте им двойное или тройное перекрытие (т.е. устанавливайте их так, чтобы они находились в зоне контроля двух или трех башен).

5 Чтобы построить здания (например, башни или шахты) в удалении от границы основного поселения, совсем необязательно проводить глобальную экспансию, возводя-чреду башен. Достаточно отправить к месту будущего строительства пару-тройку разведчиков и дать им приказ подготовить место для здания — обычно достаточно небольшой круглой площадки. После этого соедините перешейком место строительства и поселение — вуаля, работа закипела.

Существуют оптимальные последовательности строительства зданий для каждой из рас. Они позволяют очень быстро развить поселение на начальном этапе. Однако не забывайте, что каждая миссия ставит свои уникальные цели, поэтому данные последовательности нужно адаптировать под текущие задачи.

МАЙЯ
Хижина каменотеса, хижина лесоруба, хижина каменотеса, лесопилка, средний жилой дом, хижина каменотеса, хижина лесоруба, хижина лесника, хижина лесоруба, средняя резиденция, хижина каменотеса, лесопилка, хижина лесоруба...

РИМЛЯНЕ
Хижина лесоруба, хижина каменотеса, хижина лесоруба, лесопилка, средний жилой дом, хижина лесника, хижина лесоруба, хижина каменотеса, хижина лесоруба, лесопилка, хижина лесоруба, средний жилой дом, хижина каменотеса, хижина лесника...

ВИКИНГИ
Хижина лесоруба, хижина лесоруба, лесопилка, средний жилой дом, хижина каменотеса, хижина лесника, хижина лесоруба, хижина лесоруба, лесопилка, хижина каменотеса, средний жилой дом, хижина лесника, хижина лесоруба...

КОДЫ *PC, PS*

КОДЫ *PC*

Clive *Barker's* Undying

Нажмите [клавиша], чтобы открыть специальное окно и введите:
Addall — получить все оружие и заклинания
set Aeons.Patrick Health 999 — получить 999 дополнительного здоровья
set aeons.patrick mana 999 — получить 999 дополнительной маны
infiniteMana 1 — режим бесконечной маны
becomeLight 1 — дополнительное освещение (действует ограниченное время)
flight — активизировать режим полетов
AmpAttSpell — повысить уровень используемого заклинания
behindview 1 — вид от третьего лица
assall — просто прикол
Если вы хотите прыгать выше, введите «**setjumpz XXX**», где **XXX** — индекс прыгучести (например, **setjumpz 900**). Если индекс выше 2000, вероятен летальный исход. Индекс обычного прыжка колеблется от 200 до 300.
Внимание!
Если вы используете вышеприведенные коды, вы можете испытать разного рода проблемы в сражениях с боссами. Так, например, если здоровье главного героя выше 100, то боссы не будут вас атаковать. До тех пор пока герой не придет в свое нормальное состояние, вы не сможете пройти дальше. Воспользуйтесь кодом, устанавливающим размер здоровья персонажа и введите индекс 100, чтобы успешно сразиться с боссами.

Fate *of* The *Dragon*

Нажмите [клавиша], после чего введите следующие коды:
!obj+god! — режим бога (прежде чем ввести этот код, выберите юнит)
!obj+speed! — увеличивает скорость игрового процесса
!obj+godblessovermax! — увеличивает уровень всех генералов (сначала выберите соответствующие юниты) и увеличивает количество ресурсов.
!om+win! — выиграть
!om+fog! — увидеть всю карту
!obj+gold! — получить дополнительное золото
!obj+timber! — получить дополнительное дерево
!obj+rawmeat! — получить дополнительное мясо
obj+corn! — получить дополнительное зерно
!obj+food! — получить дополнительную пищу
!obj+Iron! — получить дополнительное железо
!obj+wine! — получить дополнительное вино
!obj+all! — получить все

Star *Wars:* Battle *for* Naboo

В меню войдите в «**Настройки**» (**Options**) и затем в «**Пароли**» (**Passwords**), после чего введите соответствующие коды (если код был введен правильно, вы должны услышать специфический звук):
JHGNRGAS — доступ ко всем уровням
FMRYLDAD — уровень темной силы
EOWXZGAS — фотография команды
DIWMZIAR — показать оглавление

Battle *of* Darkness

Чтобы сделать доступным режим кодов, вы должны открыть и отредактировать файл menu.py. Этот файл располагается в папке **Blade\Scripts**. Прежде чем редактировать файл, сделайте его резервную копию. После этого откройте файл menu.py с помощью любого текстового редактора и введите эти коды:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Теперь сохраните и закройте файл.
Теперь, когда вы начнете игру, будет активирован режим кодов. Просто нажмите соответствующие клавиши, для того, чтобы облегчить игровой процесс:
[клавиша] — режим бога
[клавиша] — следующий уровень
[клавиша] — пропустить уровень
[клавиша] — передвинуть камеру влево
[клавиша] — передвинуть камеру вправо
[клавиша] — маленький меч
[клавиша] — большой меч
[клавиша] — большой щит
[клавиша] — маленький щит
[клавиша] — создать лазерный меч
[клавиша] — включить лазерный меч
[клавиша] — изменить MOV
[клавиша] — туманная лощина
[клавиша] — мутации
[клавиша] — матрица

КОДЫ *PS*

Knockout *Kings* 2001

Играть за Ashy Knucks
Введите «**KNUCKS**» в качестве имени в режиме «**career**», чтобы открыть Ashy Knucks.
Играть за The Bulldog
Введите «**BULLDOG**» в качестве имени в режиме «**career**», чтобы открыть The Bulldog.
Играть за The Gorilla
Введите «**DE GORE**» в качестве имени в режиме «**career**», чтобы открыть The Gorilla.
Играть за The Clown
Введите «**CLOWN**» в качестве имени в режиме «**career**», чтобы открыть The Clown.
Супер боксер
Введите «**100%**» в качестве имени в режиме «**career**», чтобы увеличить все характеристики создаваемого боксера до 100.
Fatality (шутка)
Нажмите Ⓐ + ◉, чтобы ваш боксер выполнил добивающий удар или, как они говорят, «**signature move**».

Medal *Of* Honor: *Underground*

Cheat mode
Введите «**ENTREZVOUS**» в качестве кода. Если код сработает, то экран мигнет зеленым цветом. Вернитесь на экран введения кодов и наберите «**PORTECLEFS**». Вам станут доступны все миссии, герои режима multi-player и все секреты игры.
Миссия Panzernacker Unleashed
Введите «**ENTREZVOUS**» в качестве кода. Если код сработает, то экран мигнет зеленым цветом. Вернитесь на экран введения кодов и наберите «**LEMONSTRE**».
Призовой финал и дополнительная медаль
Пройдите игру, получив все медали и «**mementos**». в этом случае вам покажут специальный призовой финальный ролик. в зависимости от того, с каким результатом (**evaluation**) вы прошли игру, вам вручат одну из трех медалей. Лучшая из них — **Legion Of Honor**. Если вы получите эту медаль, вам откроется доступ на призовой уровень.

Championship *Surfer*

Играть за Iceman
Пройдите игру на уровне сложности «**pro**».

Razor *Freestyle* Scooter

Cheat mode
Установите игру на паузу и нажмите ▶, ▼, ▶, ◀, ▶, ▲, ▶(2), чтобы открыть все секреты игры.
Играть за Daryl
Пройдите игр, получив все 20 «**wheels**».

Движения

Ami
Backflip
▼(2), ◉.
Around the World
◀(2), ◉.
Tap Barspin
Вниз, Ⓐ на вершине рампы.

Chad
Frontflip
▲(2), ◉.
No-Footed Backflip
▼(2), ◉.
Rock and Roll
▲, Ⓐ на вершине рампы.

Daryl
Bluenose
▲, ▶, ◉.
Backflip
▼(2), ◉.
Backside Boneless
▼, Ⓐ на вершине рампы.



Читатель и журналист — это два совершенно разных биологических вида. Если внешних различий, прямо скажем, маловато, то внутренних хоть отбавляй. Они по-разному мыслят, по-разному выражают свои мысли и предъявляют друг другу принципиально разные требования. При всем при этом они еще и умудряются друг с другом общаться. Например, в «Обратной Связи»:

magazine@gameland.ru

Господа Страна!

Вам не кажется, что не дискуссия на надуманную и сущеглупую тему «кто-круче-в-битве-титанов-ПК-или-приставки», сизым грифом парящая над большинством журнального объема, должна занимать ваши умы? Приближается, по-моему, кое-что посущественнее; имеющий уши да увидит уже сейчас...

Это ведь я вот о чем; нынешнее положение дел, когда чуть ли не всякий продукт изо всех сил заигрывает как с одиночным, так и с множественным пользователем, вскорости умрет навсегда. Наступивший икс-икс-и явно окажется веком бесповоротного размежевания Сингла и Мульти. Причина? Элементарная и фундаментальная, как в физике — различие в соотношении реального и виртуального времен.

Сами судите, если у вас играет сингл — вы хозяин не только своего «альтер-эго», но в определенном смысле и всего игрового мира. Захотели — сохранили (так или иначе, произвольно или с приставочными «прибабахами»), выключили, положили в ящик, потом снова включили и начали с нужного места. Мир все это время (реальное) СТОЯЛ НА МЕСТЕ и ждал вас.

В мультиплее, одначе, какова бы его протяженность ни была (десятки минут, как в team shooter'ах типа QIII и пр., или месяцы, как в UO), вы времени виртуального мира не указ — оно течет практически так же, как и реальное, и застопорить-отключить-положить в ящик вы этот мир не можете. Если вы вышли из «дела» на какое-то время, он (мир) будет развиваться и без вас — и, вернувшись назад, вы запросто не узнаете родных мест...

А теперь призадумайтесь: оголтелый рост изобразительных технологий виртуальных объектов лет через десять-пятнадцать кабысдохнет, и P-XIII в компании с GeForce-Supra-XM спокойно произведут на экране картинку ЛЮБОГО качества и сложности, и такую картинку сможет создавать для своих игр БОЛЬШИНСТВО команд разработчиков. Куда тогда расти и что совершенствовать? Понятное дело, геймплей и сюжет. А что есть сюжет? Разумеется, некая последовательность событий, проистекающая во времени. А какое различие между временами сингла и мульти, мы уже видели. Так, спрашиваю я вас, мыслимо ли думать, что принципы СЮЖЕТНОГО КОНСТРУИРОВАНИЯ в одиночных и многопользовательских играх могут быть близки друг к другу? А исходя из того, мыслимо ли опять-таки думать, что ВСЕ ОБЪЕКТЫ (персонажи, предметы, декорации), с которыми манипулируют сюжетные схемы того и другого типов, могут быть одними и теми же, как это уперто стараются исполнять сейчас?

С уважением ко всем,
Никодим Дубояр,
лесной житель



Наши умы, уважаемый Никодим, занимает совершенно иная проблема. В данный момент, например, я думаю, как бы так половчее объяснить, что дискуссия относительно мистической борьбы PC с консолями лично мне давно уже опротивела. В настоящий момент меня занимает исключительно эта проблема. Что касается твоего вопроса, то мне придется дать положительный ответ: «Да, это вполне мыслимо». Если мы, конечно, говорим об одинаковых вещах...



Привет, «Страна Игр». Пишет вам ваш постоянный (ну почти) читатель. В последнее время журнал изменился в лучшую сторону: еще более интересные статьи, красивый и огромный постер, неглючный диск. Я думаю, что число ваших поклонников за это время выросло. (Главное, не задирайте нос и не останавливайтесь на достигнутом). Еще решил упомянуть российские игры. В то время как на западе только и делают, что клонируют друг друга, наши разработчики выдают настоящие хиты. Вот еще что, слышал, выйдет Heroes 4, так ли это, действительно ли разработчики порадуют нас полноценной игрой, а не жалкими аддонами (типа Хроник Героев), или хотя бы таким аддоном, как Клинок Армагедона (мой любимый). У меня еще несколько вопросов есть:

1. Когда же Blizzard выпустит на свет WarCraft3?!?! (я понимаю, что, видимо, никогда, но хоть скажите приблизительно, чтобы была какая-то надежда)
2. Будет ли когда-нибудь снова выходить «Страна PC игр» или с ней уже все? (если все, то очень жаль, хорошая была газета...)

P.S. Классная рубрика Лаборатория папы Карло.
P.P.S. Привет Назарову.
Пока,
с уважением Дима.

Что касается Heroes of Might and Magic IV, то хочу обрадовать всех поклонников известного сериала. Да, действительно, этот проект находится в разработке. Правда, о нем практически ничего не известно. Ответы:
1. Ну почему же никогда? Ожидать WarCraft III нужно во второй половине 2001 года, как об этом официально заявили разработчики.
2. К сожалению, газета «Страна PC игр» выходить не будет.

Доброе утро, Страна!
Ваш журнал — rulezzzzzz!!! Я имею почти все номера, начиная с шестого. Раньше я читал и другие журналы, но с тех пор, как вы перешли на новый формат, я покупаю только вас! Постер — кайф. Диск тоже, кстати, почаще меняйте интерфейс (если можете). Ну а теперь несколько вопросов и предложений:

1. Не могу понять: неужели PC «погибает» (судя по письмам), не верю, что приставки могут «задушить» такую мощную систему, как PC. Ведь PC обновляется почти ежедневно, а приставку выпустили, и если хочешь, чтобы было круче, нужно долго ждать разработки новой платформы. А на PC сделал апгрейд, хочешь круче — еще апгрейд... Между прочем, я недавно сделал апгрейд, поэтому я и боюсь, что выбросил деньги на ветер, если PC скоро «умрет». Разъясните мне ситуацию, пожалуйста.
2. Еще вопрос — про юбилейный выпуск. Почему вместо фотографии Сергея Овчинникова помещено изображение главного героя Shenmue (неужели так похож)?
3. Я живу в Ростове-на-Дону, почему-то спецвыпуск «Проклятые Земли» к нам не привозят, а я так его хотел. Плач...
4. Насчет диска. Когда нажимаю кнопку install, все зависает, почему? (Flash установлен)
5. Почему бы в рубрике письма не ввести подрубрику: «Без комментариев» (сами понимаете, какие там будут письма).
6. Я ярый фанат манги и аниме. Пожалуйста, сделайте какую-нибудь статью про это. Если нет, то какой журнал вы мне посоветуете, кроме «Фантома».

Ну вот, пожалуй, и все.
Покойся с миром Dreamcast. Аминь.
Kane

Спасибо за теплые слова в наш адрес. Сразу перейду к ответам.
1. Можно я отвечу кратко? Можно? Так вот: «PC как игровая платформа не погибает».
2. Должен сказать, что Сергей Овчинников совершенно не похож на главного героя Shenmue, и, возможно, именно это стало причиной размещения этого изображения в качестве его фотографии.
3. Могу лишь посоветовать поехать в Москву и попытать счастья здесь.
4. На такой вопрос я никогда не смогу дать нормального ответа, потому что не знаю, о каком диске идет речь, какое сообщение выдает компьютер и т.д.
5. Думаю, что письма в этой подрубрике будут очень одинаковыми, а потому скучными.
6. Нечто подобное будет в самом ближайшем номере «Страны Игр».

Приветствую, господа... Я понимаю, что не вправе требовать что-либо от Вас, но, извините, не сдержался... Буря чувств и эмоций не позволила. Поэтому потрудитесь объяснить — что ЭТО?! Как ЭТО понимать?! Я искал Ваш журнал НЕДЕЛЮ! Наконец, я купил сие творенье... и что я вижу?!!!! Ни одной статьи Назарова!!! Ни одной статьи лучшего автора Вашего журнала!!! Неужели люди, не отягощенные интеллектом, все-таки убедили Вас в

неправильности и неприемлемости его стиля?????!!!!!!!!! Не верю... Вы выше этого! Тогда где? где? я Вас спрашиваю. Вы хотите похоронить ГЕНИЯ!!!! Именно гения! В его гениальности я убедил людей, которые не отличат WOLFINSTAIN 3D от Quake III Arena, которые так же далеки от компьютера, как я от покупки электронной собаки за 2500 $. Но даже они с восторгом читают его статьи! Так что же тогда происходит?!!!!

Дальше нормированной лексикой не могу изъясняться, так что заканчиваю... Скажу лишь, что Ваша репутация сильно пошатнулась в моих глазах... Вячеслав Назаров был решающим фактором, убедившим меня среди множества отечественных игровых изданий выбрать именно Вас... А вообще... я Вам верил...

Очень жду ответа...

Мой E-MAIL: SHADWORLD@HOTMAIL.COM

Все же с уважением Роман aka Mr.ShaD

Да... Я завидую Вячеславу профессиональной завистью, хотя к зависти этой примешивается сочувствие. Интересно, почему?

Здравствуйте, глубокоуважаемая редакция моего любимого журнала Страна Игр, отдельный привет вам, Дмитрий. В моем письме не будет никакой критики и нареканий, просто хочу похвалить за отличную работу. Я не самый давний ваш поклонник, начал покупать ваш журнал полтора года назад, о чем теперь сожалею. Перейдем к сути письма. Меня очень порадовало качество обложки в последнее время, просто класс. Большое спасибо Сергею Дрегалину и Юрию Поморцеву за статью про fallout — «Постапокалиптический мир номер ноль». Также хочу отметить прекрасную работу Максима Зайца, я считаю его лучшим автором статей и гайдов))). Очень интересный был материал по Ультиме.Ру, хотя сам я в UO не играю, но думаю скоро начать. Еще хочу задать несколько вопросов:

1. Когда точно выйдет игра Arcanum, и не отложили ли ее? Не могли бы подсказать сайты с материалами или скриншотами по Arcanum, если такие имеются.
2. Когда выйдет ad-don к Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal?
3. Точно ли будет Icewind Dale 2 и когда он выйдет?
4. Может вам сделать СпецВыпуск по игре Arcanum? (когда она выйдет) или по Fallout Tactics; по-моему сделать СпецВыпуск по BOS было бы правильно.

До свидания, «Страна»!

Успехов и процветания!

С уважением, Jimmy (jimmy_bg@pisem.net)

Как это двусмысленно звучит: «...начал покупать ваш журнал полтора года назад, о чем теперь сожалею.» Надеюсь, что автор не имел в виду ничего плохого ;-)). К ответам:
1. Arcanum должен выйти 15 мая сего года. Информацию об игре можно найти на сайте разработчика (http://www.troikagames.com/) и издателя (http://sierrastudios.com/games/arcanum/).
2. Летом 2001 года.
3. Точно об этом говорить пока, к сожалению, нельзя, однако мы предполагаем, что в планах разработчиков есть и полноценный сиквел.
4. Об этом мы обязательно подумаем.

Привет, СИ. Вот сижу уже битый час и думаю: а почему оно у вас всё так, а не как-нибудь иначе? Нет, я не хочу сказать «плохо» или, наоборот, «хорошо», а всего лишь поделиться своим ощущением того, что вижу.

Итак, начнём, пожалуй, с вашей команды. Новогодний номер дал понять, что состав у вас достаточно молодой, причём нехваткой трудолюбия никак не страдает . при таком небольшом количестве человеческой массы выдавать на-гора (и какой только придумал это словосочетание, звучит как-то не по-русски) два номера в месяц. Тут надо быть маньяком в хорошем смысле этого слова. Я даже прямо так и скажу: ВЫ . МАНЬЯКИ!

Однако, история вполне ясно показывает, что жизнь любого маньяка яркa, но скоротечна, вспыхнет, и погаснет, уже навсегда. И теперь, пролистав подборку Страны Игр за различные годы, что же я вижу? Смещение смысловых ориентиров вашего трудового коллектива наблюдается по трём главным направлениям.

Первый . самый безобидный и чисто по-житейски понятный. То бишь бизнес. Наиболее «старые», матёрые авторы всё дальше отходят от гамерства самого по себе и всё больше занимаются вопросами коммерческого плана, или просто зарабатыванием денег. Вторым отклонением от генеральной линии игрового живописания стала конкретная тенденция в лице своего ярчайшего представителя и по совместительству руководителя г-на Назарова. Как-то подустал парень, достали его все эти грёбаные игрухи с их однотипным и многократно повторяющимся смыслом и содержанием.

Третья и последняя проблема даже не нуждается в особых комментариях. Достаточно пролистать последние страницы любого номера и внимательно всмотреться в представленный в междустрочьи артворк. Короче, ребята, вам там в рабочем помещении надо завести девушку, лучше ручную, чтоб не кусалась и не гавкала почём зря, когда кто на руки берёт, хех.

Ну, а со всем остальным у вас, можно сказать, полный порядок. Для меня СИ . прежде всего оперативность и, во вторую очередь, информативность. Поэтому я как покупал до сих пор ваш журнал, так, по идее, покупать и буду. Правда, иногда так купишь выпуск, помнёшь в руках минут десять, заглянешь в обратную связь, и спрячешь в специально отведённое место до лучших времён. Скучно, блин. Зато бумага у вас . просто чудо. Недавно так приобрёл на базаре в дождливую погоду выпуск, а он скользь из рук . и прямо в болотную жижу под ногами. Я уж было огорчился, ан нет, оказалось, грязь к вашему журналу не липнет ;)

Квакер, просто Квакер

quaker@pisem.net

Здравствуй, просто Квакер. По-моему, ты нам нагло льстишь. Не такие уж мы и маньяки. Мы вполне нормальные люди, которым, как всем известно, до чертиков надоели эти проклятые игры. Однако заниматься ими приходится ради денег. Сначала решаем вопросы коммерческого плана, а потом, поморщившись, идем играть в какую-нибудь Shenmue. Назаров, соответственно, идет пить пиво. Картинки в «Обратной Связи» нам, конечно же, нужны, как воздух, поскольку представительниц слабого пола мы не видели со времен выхода Doom'a (на котором каждый из нас сделал свой первый, хех, миллион). А в остальном, действительно, полный порядок. Спасибо за испытания журнала в экстремальных условиях. Грязеотталкивающая полиграфия — это полезно. Пиши еще.

РЕЗУЛЬТАТЫ КОНКУРСА

Ура!!!! Первый тур нашего конкурса читательских статей подошел к концу. Работ пришло много. Я бы сказал — очень много. Если честно, то ваш покорный слуга всерьез опасался быть погребенным под этой лавиной. Все статьи были опубликованы на компакт-дисках «Страны Игр» (включая и этот номер), поэтому просто назовем имена победителей:

I место — Глеб Соколов (Механоиды и Вселенная X-COM)
II место — Илья Сергей (Моды к Half-Life, Parkan: Железная Стратегия, Clive Barker's Undying).
III место — Ashley Riot aka Сергей Калашников, Leaden и Игорь Данилин (перечисление статей, присланных означенными товарищами заняло бы слишком много места, но я думаю, что вы и так всех их хорошо помните).

Небольшое пояснение. Изначально мы планировали присудить ДВА третьих места, но эти три автора оказались настолько хороши, причем каждый — по-своему, что на собрании редакторского коллектива было единодушно решено присудить призы им всем. Вот такие дела. Указанные призы, предоставленные нашими дорогими спонсорами, ждут — не дождутся своих новых владельцев, с которыми мы немедленно свяжемся, как только сдадим номер :).

КОНКУРС ЗАКОНЧЕН — ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОНКУРС!

Друзья! Завершение первого этапа отнюдь не означает, что вы должны бросить писательское дело! Конкурс продолжается, и следующее подведение итогов с соответствующей раздачей слонов ожидается в июне. Творите и шлите, шлите и творите... Ждем-с.